ADVANCED SIMULATOR SERIES

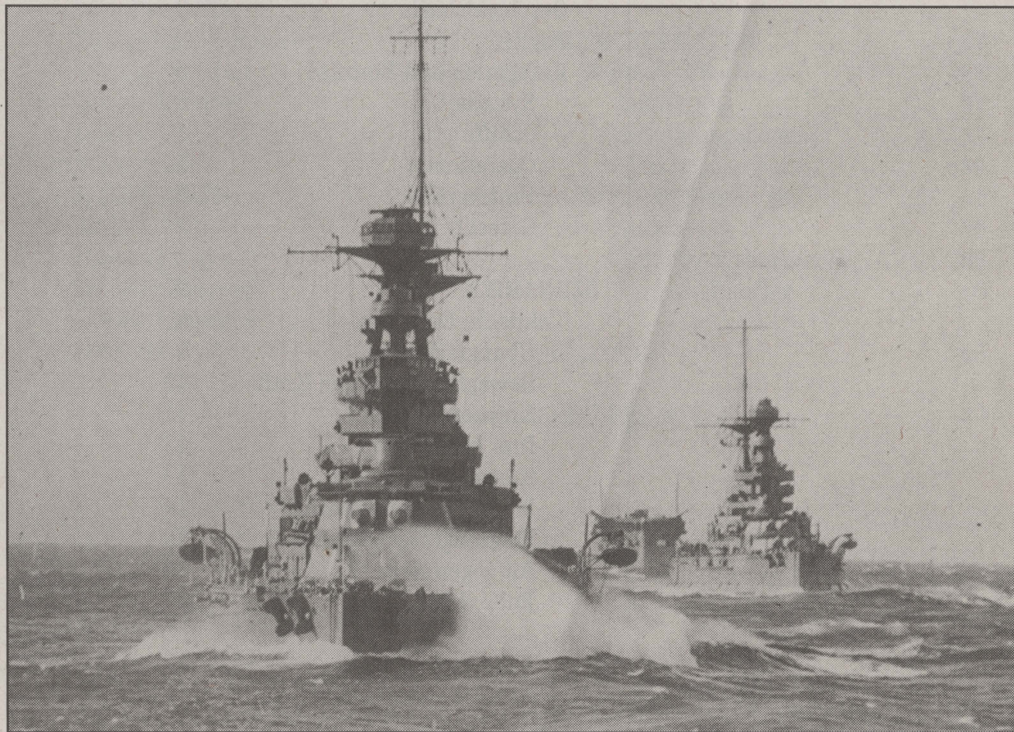
BURNING STEEL

ENTSCHEIDUNG IM ATLANTIK



BURNING STEEL: ENTSCHEIDUNG IM NORDATLANTIK

Handbuch für den Benutzer

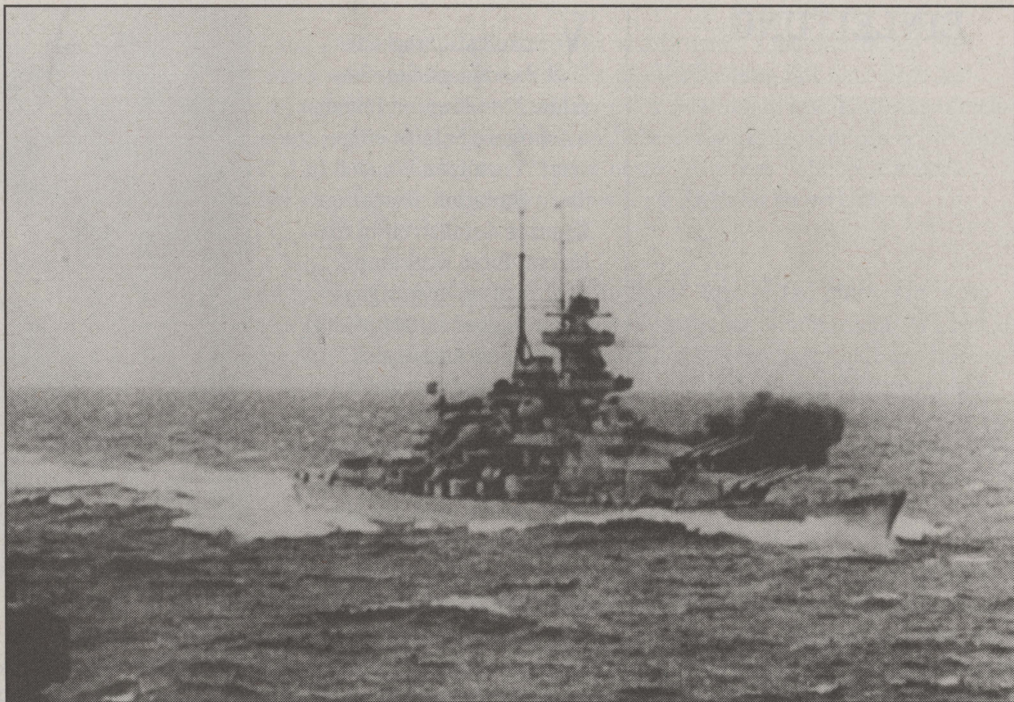


INHALTS-VERZEICHNIS

KAPITEL 3: HANDBUCH FÜR DEN SPIELER

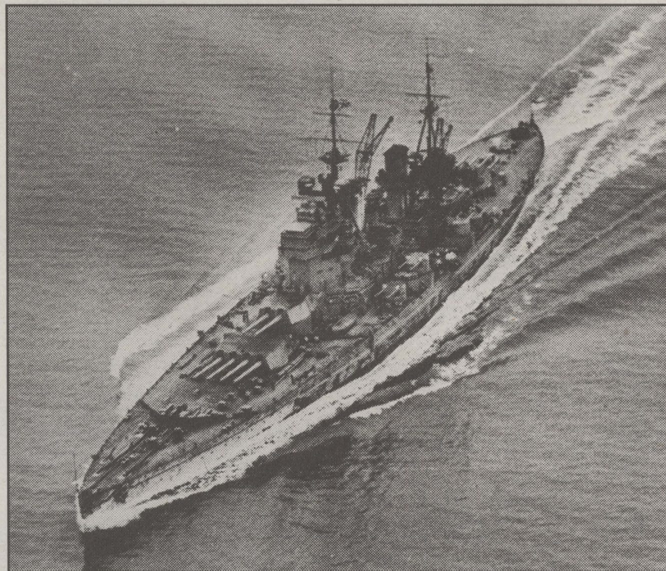
BURNING STEEL:
ENTSCHEIDUNG
IM NORDATLANTIK

EINLEITUNG UND HISTORISCHER HINTERGRUND



EINLEITUNG

Vormachtstellung auf See! Bei den großen Seeschlachten wurden immer mächtigere Schiffe eingesetzt. Versetzen Sie sich in diese Situation. Gewaltige Kreuzer durchstreifen die Meere. Beim Seekampf muß man nicht nur gegen seine Gegner antreten, sondern man muß sich auch den Naturgewalten auf hoher See stellen. Eine einzige Welle kann einen Mann unbemerkt von Bord spülen, und ein einzelnes Geschoß kann ein Schiff zum Sinken bringen. Häufig entscheidet eine einzige Aktion über Sieg und Niederlage. Ein ganzer Krieg kann durch ein einziges Gefecht beendet werden. Dies sind die Bilder der großen Seeschlachten. Und dies sind auch die Bilder von BURNING STEEL: ENTSCHEIDUNG IM NORDATLANTIK.



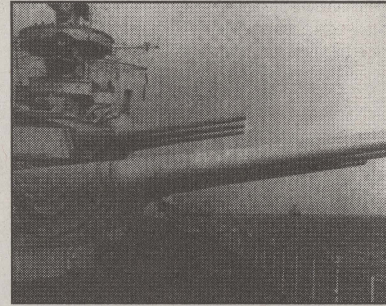
Monarchen der See: Moderne Schlachtschiffe bilden die Spitze der über Jahrhunderte hinweg zunehmenden Dominanz von Kanonenbooten.

England hat besonders von der Seemacht profitiert. Es wurde durch seine Macht auf See geschützt und mit Rohstoffen versorgt. Der Ozean stellte die Verbindung mit dem Rest der Welt dar. Dadurch wurde England zum größten Imperium der Geschichte und hielt das Gleichgewicht der Macht in Europa aufrecht. Aufgrund der englischen Kontrolle über die Schiffahrtswege konnten Louis XIV, Napoleon und Kaiser Wilhelm besiegt werden. Solange die Royal Navy die See kontrollieren konnte, war kein Feind in der Lage England zu erreichen.

Hitlers Aufstieg war die größte Herausforderung für die Insel. Zum ersten Mal wurden die britischen Reserven knapp. Neue, größere Industrienationen traten an, um Englands Wirtschaft zu überschatten. Der Erste Weltkrieg hatte den Reichtum und die Selbstsicherheit des Landes geschmälert. Rivalisierende Imperialisten in Italien und Japan bedrohten den Zusammenhalt des Common Wealth. Nachdem er im späten 19. Jahrhundert zu großer Macht erblüht war, wurde er nun von dieser Größe mehr behindert als unterstützt; von dem Vermächtnis des Goldenen Zeitalters.

Erstmalig in der europäischen Geschichte war, wie kein Eroberer zuvor, Hitler ein selbsternannter Feind der menschlichen Werte und des Christentums. Mit seiner Kontrolle über Europas stärkste Nation bedrohte er nicht nur Großbritanniens politische Unabhängigkeit und die Traditionen, die über Jahrhunderte hinweg gebildet wurden, sondern er bedrohte die physische Existenz ganzer Menschengeschlechter, die Leben unzähliger Individuen. Sollte seine Marine Englands Verbindung mit der Außenwelt unterbrechen können, so würde schon in wenigen Monaten der britische Widerstand gebrochen sein.

Aber Groß Britannien mußte nicht zwangsläufig alleine stehen. Jenseits des Atlantiks ist Amerika, ein schlafender Riese, der langsam erwachte. Wenn die USA in den Streit einbezogen werden könnten, dann hätten die Alliierten größere Reserven und Deutschland könnte aufgehalten werden, ehe es zu stark würde. Mit Roosevelts Isolationismuspolitik und der amerikanischen Öffentlichkeit, die immer aufgeregter wurde, wurde ein Eingreifen der Vereinigten Staaten immer wahrscheinlicher - die Frage war nur, würde es auch rechtzeitig sein. Würde Groß Britannien fallen, so wäre eine Befreiung des besetzten Europas kaum noch möglich. Aber wenn Groß Britannien lange genug durchhalten würde, so könnte es als Basis des amerikanischen Eingreifens dienen.

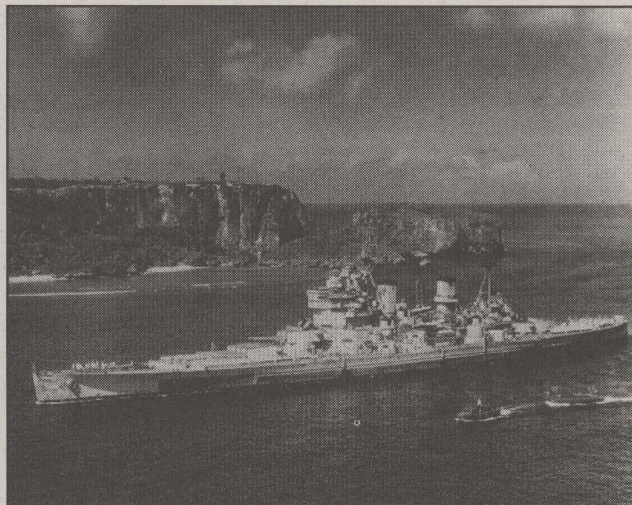


Die einsatzbereiten Geschütztürme und Nebengeschütze eines Schlachtschiffes.

Sieg und Niederlage hingen an der Frage um die Vormachtstellung auf See. Wenn Deutschland Groß Britanniens Zugang zu den Gewässern verhindern könnte, dann könnte dieses den Sieg der westlichen Allianz verhindern. Sollte es Groß Britannien gelingen, seine Position lange genug aufrechtzuerhalten, wenn diese letzte Anstrengung gelingen würde, dann wäre das gleichzusetzen mit einem Sieg der Allianz. BURNING STEEL: ENTSCHEIDUNG IM NORDATLANTIK läßt Sie dieses kritische Ringen um die Seemacht miterleben, in einem Test von gewaltiger Tragweite.

ÜBERBLICK: GEFECHTE AN DER OBERFLÄCHE DES NORDATLANTIK

Einige Leute behaupten, daß Öl der kritischste Rohstoff in der modernen Welt sei. Andere argumentieren, daß es Stahl sei. Eine Tatsache ist es, daß die Schiffahrt eine größere Rolle gespielt hat als irgendeine Substanz zur Treibstoffherstellung oder zur Festigung der politischen Macht. Lange bevor Fabriken ihre Massenproduktionen begannen, lange bevor Schienennetze die Ozeane miteinander verbanden, waren bereits Handelsschiffe unterwegs, die ihre Fracht von Kontinent zu Kontinent transportierten und damit Europas Hegemonie festigten. Großbritannien profitierte besonders von dem maritimen Handel, und der daraus gewonnene Reichtum wurde eingesetzt, um die Industrielle Revolution, die lange Zeit des Friedens, genannt 'Pax Britannica', und die kulturelle Blütezeit des Viktorianischen Zeitalters zu finanzieren. Ende des 19. Jahrhunderts war die kritische Rolle von Groß Britanniens Vormachtstellung auf See weithin anerkannt, und jede Nation, die den Status weltlicher Macht im 20. Jahrhundert erstrebte, mußte es herausfordern.

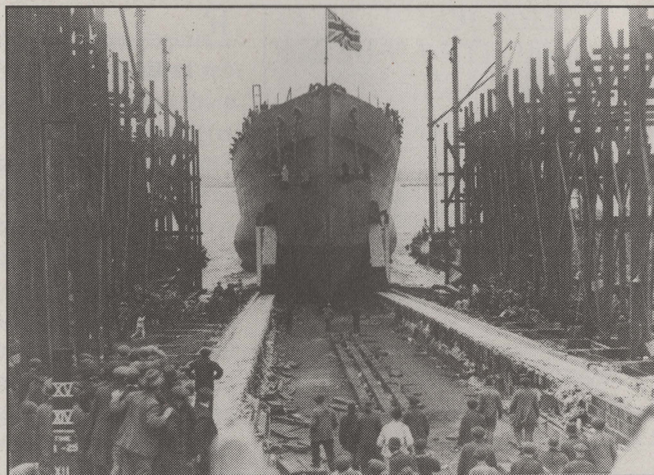


Ein Schlachtschiff der King George V Klasse. Die Vierfachtürme bereiteten immer Probleme. Meist war wenigstens eines der vier Geschütze nicht einsatzbereit.

ON-LINE-GESCHICHTE

GESCHICHTSBUCH

Der vorangegangene Abschnitt GEFECHTE AUF DER OBERFLÄCHE DES NORDATLANTIK bietet einen Überblick über die Atlantik-Kampagne, aber große Teile der Geschichte können in einer solchen Zusammenfassung nicht untergebracht werden. Daher enthält BURNING STEEL: ENTSCHEIDUNG IM NORDATLANTIK ein on-line-Geschichtsbuch mit kurzen Abhandlungen über spezifische Aspekte der Seeschlachten.



Ein Britisches Walrus Flugboot. Die Möglichkeiten von Flugzeugen für die Aufklärung wurde früh erkannt, und während der Kriege waren die meisten Schlachtschiffe und Kreuzer mit Flugzeugen ausgestattet.

ZUGRIFF

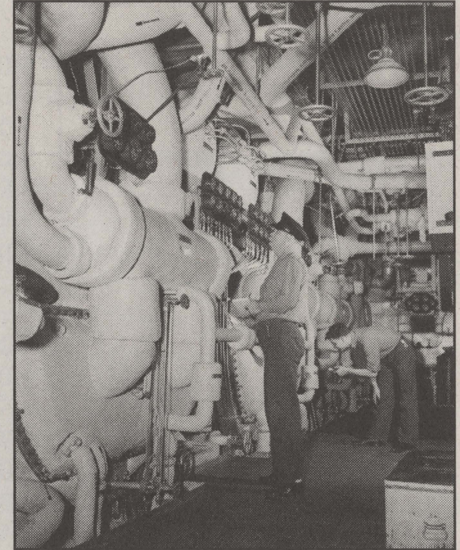
Der Zugriff auf das on-line-Geschichtsbuch ist sehr einfach. Aktivieren Sie einfach auf irgendeinem Schirm den Menübalken und wählen Sie das Pull-Down Menü GESCHICHTE. Innerhalb dieses Menüs können Sie die Kategorie aussuchen, zu der Sie weitere Informationen erhalten möchten. In einer Dialogbox, die dann geöffnet wird, kann der Eintrag ausgewählt werden, den Sie unter der gewählten Kategorie lesen möchten. Z.B. wenn Sie die Kategorie SCHIFFE anwählen, können Sie den Eintrag über SCHLACHTSCHIFFE oder den über KREUZER/SCHLACHTKREUZER lesen oder einen der anderen Einträge zum Thema Schiffe. Der Umgang mit der Menüleiste und den Dialogboxen wird näher erklärt unter der Überschrift DIE MENÜLEISTE auf Seite 79.

KATEGORIEN UND EINTRÄGE

Jede der folgenden Überschriften steht für einen Menüpunkt im Menü GESCHICHTSBUCH und ist eine der Kategorien, über die Einträge in der Datenbank enthalten sind. Jeder Punkt unterhalb der jeweiligen Überschrift steht für einen einzelnen Eintrag, den Sie in der Dialogbox, nach Auswahl der Kategorie anwählen können.

SYSTEME
- Hauptbewaffnung
- Neben- / Flugabwehrwaffen
- Torpedos
- Entfernungsmesser
- Feuerleitung / -leitstand
- Geschütztürme
- Panzerung
- Antrieb
- Elektronik

SCHIFFE
- Schlachtschiffe
- Kreuzer/Schlachtkreuzer
- Zerstörer
- Flugzeugträger
- U-Boote
- Flugzeuge

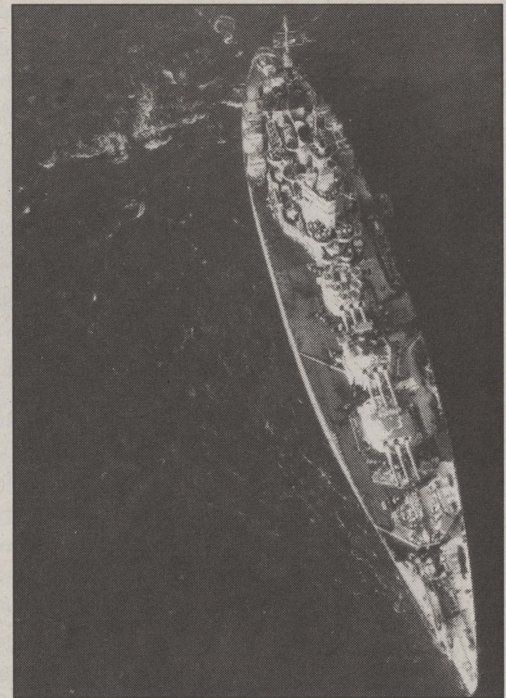


Matrosen überwachen die Schiffsmaschinen.

OPERATIONEN
- Taktiken
- Stützpunkte
- Schiffahrtswege
- Strategien
- Nachrichtendienst
- Verwandte Operationen

HINTERGRUND
- Die Kriegsmarine
- Oberbefehlshaber
- Die Admiralität
- Kriegsschiffbau
- Verträge
- Die Rolle der USA

GEFECHTE
- Die ersten Einsätze
- Norwegen
- Wintereinsätze
- Operation 'Rheinübung'
- Barentssee
- Aus für die 'Tirpitz'



Ein britisches Schlachtschiff der Nelson-Klasse. Die ungewöhnliche Anordnung der Geschütztürme wurde benutzt, um maximale Feuerkraft innerhalb annehmbarer Gewichtsgrenzen zu erreichen.

SZENARIEN

BURNING STEEL: ENTSCHEIDUNG IM NORDATLANTIK bietet Ihnen zwei Arten von Szenarien an: Gefechte und Operationen (inkl. der Kampagne).

- Gefechtsszenarien sind kurze taktische Aktionen, in denen Sie eine kleine Anzahl Schiffe in einem bestimmten Gefecht kontrollieren.

- Operationsszenarien sind längere Spiele, in denen Sie eine beträchtliche Zahl von Einheiten über einen längeren Zeitraum hinweg steuern.

- Das Kampagnenszenario gibt Ihnen die Möglichkeit, den gesamten Krieg im Atlantik über den Zeitraum vom Ausbruch des Zweiten Weltkrieges, im Jahr 1939, bis zur Mitte des Jahres 1943 zu führen.



Konvois von Handelsschiffen transportierten lebenswichtige Güter, Truppen und Rohmaterialien, die Groß Britannien während dieser kritischen Zeit das Überleben sicherten.

TAKTISCHE GEFECHTE

Diese Szenarien sind kurze Kämpfe zwischen wenigen Schiffen in einem begrenzten Seegebiet. Sie können sie mit Hilfe des Flottenkommandos führen, aber Sie können nicht auf die Admiralitätsebene gelangen. Da dies die einfachsten Spielelemente sind, raten wir Ihnen, Ihr Spiel hier zu beginnen, anstatt direkt die Operationen oder gar die Kampagne zu starten. Mehr noch, Sie sollten mit dem ersten Szenario beginnen und dann in fortlaufender Reihenfolge weitergehen, denn die Gefechte sind derart angeordnet, daß Sie in die Spielkonzepte eingeführt werden. Die Szenarien sind etwa nach zunehmender Komplexität angeordnet.

Übungsschießen

Zeit: 8:00, 24. Mai 1941

Ort: Südlich der Meerengen von Dänemark, im Nordatlantischen Ozean

Deutsch: Das Schlachtschiff „Bismarck"

Britisch: Das Schlachtschiff „Prince of Wales"

Situation: Nachdem die „Hood" in den Meerengen bei Dänemark gesunken war, wurde die „Bismarck" von der „Prince of Wales" und zwei Kreuzern verfolgt. In diesem hypothetischen Szenario taucht das deutsche Schiff gleichzeitig mit dem britischen Schlachtschiff aus einer Nebelbank auf, welches sich auf parallelem Kurs befand.
Beide sind gleichermaßen überrascht, und die Kreuzer sind nicht mehr in Sichtweite. Es ist kein Platz mehr für raffinierte Manöver, die beiden Schiffe sind zum Kampf gezwungen. Diese Situation konfrontiert Sie mit einem beweglichen Ziel, damit Sie lernen können, mit den Geschützen umzugehen, und wie es ist, wenn das Ziel zurückschießt.

Beweglichkeit gegen Kraft

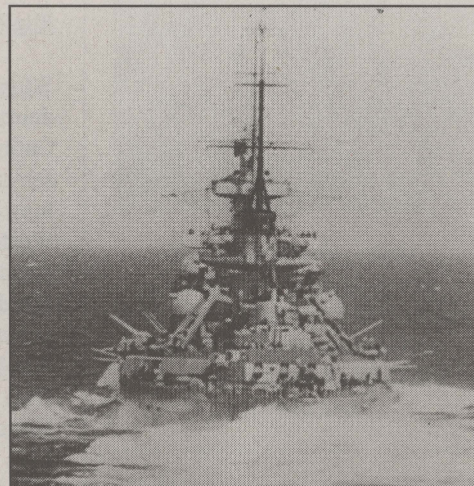
<u>Zeit:</u> 15:30, 16. März 1941

<u>Ort:</u> Westlich von Neufundland, im Nordatlantischen Ozean

<u>Deutsch:</u> Das Schlachtschiff „Gneisenau"

<u>Britisch:</u> Das Schlachtschiff „Rodney"

<u>Situation:</u> Nach einer langen, beschwerlichen Reise von mehr als eineinhalb Wintermonaten, am 15. März, endlich, stießen die „Scharnhorst" und die „Gneisenau" auf Beute. Ein Konvoi ohne Eskorte wurde gesichtet, und bereits seit zwei Tagen begegneten den deutschen Jägern Handelsschiffe, die versuchten der Gefahr auszuweichen. Aber am 16. März wurde die „Gneisenau", während sie die Überlebenden des letzten Opfers barg, von dem Schlachtschiff „Rodney" überrascht. Das Glück wendete sich!
Das deutsche Schiff muß seine Geschwindigkeit und Wendigkeit gegenüber der höheren Feuerkraft seines Gegners ausspielen, der Brite hingegen muß sich auf seine schwere Bewaffnung und Panzerung verlassen, um die mangelnde Beweglichkeit auszugleichen.



Die „Scharnhorst" fährt durch unruhige See. Gemeinsam mit dem Schwesterschiff „Gneisenau" waren die beiden ein ernstzunehmender Gegner.

Kreuzerschlacht

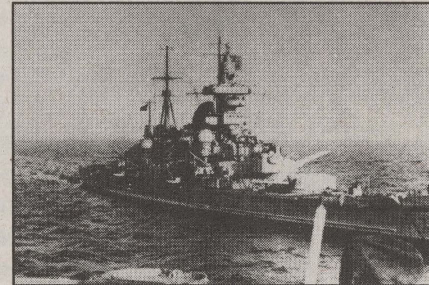
Zeit: 11:30, 31. Dezember 1942

Ort: Nordöstlich des Nordkaps, in der Barentssee

Deutsch: Der schwere Kreuzer „Hipper“ und die Zerstörer „Beitzen“ (Z4) und „Eckholdt“ (Z16)

Englisch: Force R: Die Kreuzer „Sheffield“ und „Jamaica“

Situation: In den frühen Stunden des letzten Tages im Dezember 1942 hatte sich eine große deutsche Flotteneinheit in Position gebracht, um einen Konvoi, beladen mit lebenswichtigen Gütern der westlichen Allianz für die Front im Osten, an der Grenze zu Rußland, abzufangen. Der schwere Kreuzer „Hipper“ und mehrere Zerstörer haben sich nördlich des Konvois in Stellung gebracht. Ihr Auftrag war es, anzugreifen und die Eskorte abzuschneiden, damit der Westentaschenkreuzer „Lutzow“ und drei weitere Zerstörer von Süden her vordringen konnten, um den Konvoi zu versenken. Über mehrere Stunden hat die „Hipper“ abwechselnd auf den Konvoi zugesteuert und sich von ihm zurückgezogen mit dem Erfolg, drei eskortierende Schiffe zerstören und den Rest abschneiden zu können. Aber als der deutsche Kreuzer gerade zum letzten Angriff vorstoßen wollte, kam die Rückendeckung des Konvois, die Kreuzer „Sheffield“ und „Jamaica“, aus der anderen Richtung heran und nahm das deutsche Schiff unter Beschuß, ehe es ihre Anwesenheit bemerkt hatte. Damit war der Kampf beendet; der Jäger wurde zum Gejagten, aus dem Moment des Triumphes wurde ein Kampf ums Überleben.



Der Schwere Kreuzer „Admiral Hipper“ ist in seiner Erscheinung vergleichbar mit einem Schlachtschiff.

Drei gegen Einen

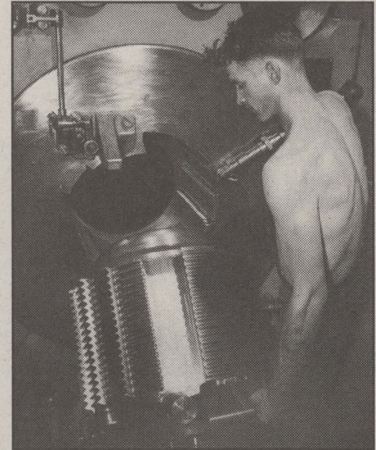
Zeit: 10:50, 31. Dezember 1942

Ort: Nordöstlich des Nordkaps, in der Barentssee

Deutsch: Der Westentaschenkreuzer „Lutzow"

Britisch: Die Zerstörer „Onslow", „Obdurate" und „Obedient"

Situation: Am 31. Dezember 1942 wurde der Konvoi JW-51B, der nach Rußland unterwegs war, von dem Kreuzer „Hipper" und mehreren Zerstörern angegriffen. Ihr Ziel war es nicht, den Konvoi zu versenken, sondern ihn von seiner Eskorte zu trennen und nach Norden zu locken, damit der Westentaschenkreuzer „Lutzow" und drei Zerstörer von Süden her vordringen konnten, um den Konvoi zu versenken. Bis jetzt war der Plan perfekt abgelaufen. Die „Hipper" hatte drei Schiffe der Eskorte versenkt und den Rest auseinandergetrieben, während die „Lutzow" mit voller Fahrt den ungeschützten Weg des Konvois drei Meilen vor dem führenden Schiff kreuzte. Die Deutschen müssen sich nur noch nach Westen wenden, um den Konvoi zu empfangen. Zwar hat der Westentaschenkreuzer den Kontakt mit seinen Zerstörern verloren, aber die einzige Hilfe für die Transporter sind drei lädierte britische Zerstörer weit ab im Norden. Können sie den Konvoi rechtzeitig erreichen? Und wenn sie es schaffen, werden sie in der Lage sein, das Blatt zu wenden?



Die Ladeöffnung eines Geschützes. Innerhalb von Sekunden kann ein Geschoß von hier aus Verwüstungen in zwanzig Meilen Entfernung verursachen.

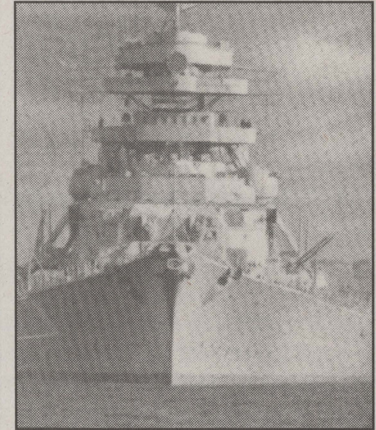
Kampf der Titanen

Zeit: 5:45, 24. Mai 1941

Ort: Die Meerengen von Dänemark, zwischen Island und Grönland

Deutsch: Das Schlachtschiff „Bismarck“ und der schwere Kreuzer „Prinz Eugen“

Britisch: Der Schlachtkreuzer „Hood“ und das Schlachtschiff „Prince of Wales“



Die „Bismarck“ direkt von vorne. Man kann leicht einsehen, warum die Deutschen soviel Hoffnung in sie setzten.

Situation: Am 23. Mai versuchten das neue, mächtige Schlachtschiff der Deutschen, die „Bismarck“, und deren neuester schwerer Kreuzer, die „Prinz Eugen“, unbemerkt durch die Meerenge zwischen Island und Grönland zu fahren, um die Seewege des Atlantik nach Beute zu durchstreifen. Wie auch immer, die Kreuzer „Norfolk“ und „Suffolk“ sichteten und verfolgten sie, und benachrichtigten ihre Verstärkung, den Schlachtkreuzer „Hood“ und das moderne Schlachtschiff „Prince of Wales“. In der Frühe des nächsten Morgens hatten die Briten die beiden deutschen Jäger gestellt, und die folgende Schlacht führte Deutschlands neueste und mächtigste Kriegsschiffe gegen den Stolz der Royal Navy. Für beide Seiten ging es um den Sieg, und beide brauchten einen überragenden Sieg. Dieser Kampf ist mehr als ein strategisches Kräftemessen, es ist ein Vergleich nationaler Überlegenheiten. Wenn die Briten siegen, dann zeigt dies, daß Groß Britannien trotz Unterlegenheit zu Lande und Angriffen aus der Luft, nichts von seiner Überlegenheit zu Wasser eingebüßt hat. Wenn die Deutschen siegen, dann könnte das als Beweis dafür gelten, daß das britische Empire dem Untergang geweiht ist.

Westentaschenkreuzer!

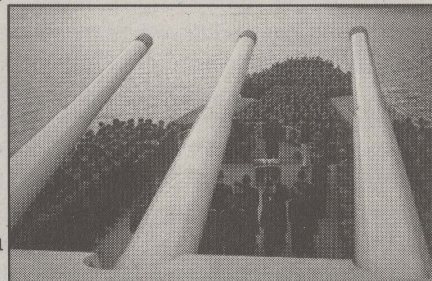
Zeit: 6:14, 12. Dezember 1939

Ort: Die Mündung des Flusses Platt, westlich von Montevideo, Uruguay

Deutsch: Der Westentaschenkreuzer „Graf Spee"

Britisch: Force G: Die Kreuzer „Exeter", „Ajax" und „Achilles"

Situation: Bislang war die Reise der „Graf Spee" von einem beeindruckenden Erfolg gezeichnet. Der Jäger hatte Handelsschiffe mit einem Gesamtwert von 50,000 t versenkt oder erbeutet, und die halbe Royal Navy war damit beschäftigt, ihn aufzuspüren. Der Kapitän der „Graf Spee", Hans Langsdorff, entschied, sich noch an einem weiteren Handelsschiff auf dem Fluß Platt zu versuchen, eher er den Heimatkurs einschlagen wollte. Wie auch immer, Kommodore Harry Harwood, Kommandant der britischen Force G, erahnte diesen Zug und stationierte seine drei Kreuzer dort. Als die Sonne am 13. Dezember aufging, sichtete die „Graf Spee" drei Masten am Horizont. In dem Glauben, es handle sich um einen leichten Kreuzer und zwei Zerstörer, die den Konvoi bewachten, näherte sich der Deutsche schnell. Als Langsdorff seine Fehleinschätzung erkannte, war es bereits zu spät. Anstatt eines leichten Beutezugs war die „Graf Spee" in einen Kampf ums Überleben verwickelt. Ein Sieg könnte die spektakuläre Reise noch beeindruckender wirken lassen, aber eine Niederlage würde die vorangegangenen Erfolge wieder ausgleichen.



Die Besatzung eines Westentaschenkreuzers auf dem Achterdeck versammelt. Über ihnen sind die drei 11-Zoll-Geschütze des hinteren Turms, an beiden Seiten die Torpedorohre.

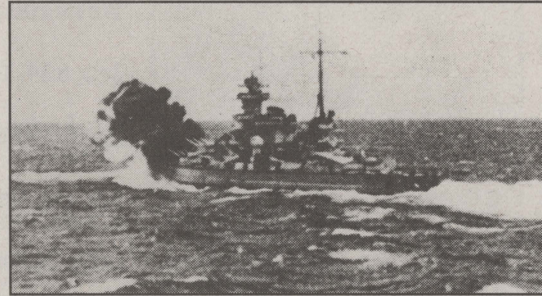
Flugzeugträgereinsatz

Zeit: 17:15, 8. Juni 1940

Ort: Westlich von Narvik, in der Norwegischen See

Deutsch: Die Schlachtschiffe „Scharnhorst" und „Gneisenau"

Britisch: Der Flugzeugträger „Glorious" und die Zerstörer „Ardent" und „Acasta"



Norwegen, 8. Juni 1940. Die „Scharnhorst" feuert eine Salve von ihren Bug-Geschützen auf den Flugzeugträger „Glorious" ab. Eine Stunde später sinkt der Träger.

Situation: Während Frankreich zusammenbrach, entschieden Groß Britannien und Frankreich, ihre Truppen, die bisher die deutsche Invasion von Norwegen in Narvik aufhalten konnten, zurückzuziehen. Die deutsche Marine sandte die „Scharnhorst", die „Gneisenau" und die „Hipper" zur Operation 'Juni' aus. Am Morgen des 8. Juni mußte die „Hipper" umkehren, um aufzutanken, aber die beiden Schlachtschiffe setzten ihren Kurs fort. Am späten Nachmittag wurden ihre Anstrengungen belohnt. Um 16:45 sichteten sie dünne Rauchschwaden steuerbord, die um 17:10 als zu einem Flugzeugträger gehörend identifiziert wurden.
Um 17:15 erkennt der Kapitän des Trägers, der „Glorious" (welche mit auf Land stationierten Flugzeugen überfüllt war, die nach England zurück evakuiert werden sollten), daß sie verfolgt werden. Er muß entweder das Flugdeck leeren und in den Wind drehen, den Deutschen entgegen, oder fliehen. Inzwischen nähern sich die Verfolger.

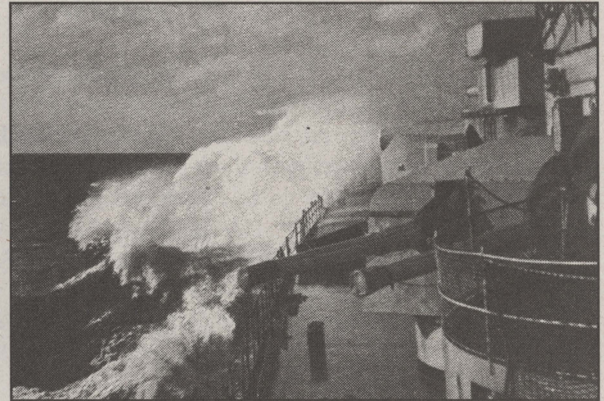
Alt gegen Neu

Zeit: 3:30, 9. April 1940

Ort: Die Mündung des Vestfjord, im Südwesten von Narvik, Norwegen

Deutsch: Die Schlachtschiffe „Scharnhorst“ und „Gneisenau“

Britisch: Der Schlachtkreuzer „Renown“ und die Zerstörer „Hasty“, „Hereward“, „Hero“, „Hunter“ und „Hyperion“



Ein deutsches Schiff bei schwerem Seegang. Der Nordatlantik ist einer der rauhesten Ozeane in der Welt. Er stellt höchste Anforderungen an die Schiffe und die Besatzungen.

Situation: In den frühen Morgenstunden des 9. April 1940 fuhr der britische Schlachtkreuzer „Renown“ in Richtung des norwegischen Vestfjord zur Unterstützung der britischen Zerstörer, die dort Minen legten, um den schwedischen Eisenerzfluß durch die neutralen Gewässer Norwegens nach Deutschland zu unterbrechen. Zur gleichen Zeit fuhren die Schlachtschiffe „Scharnhorst“ und „Gneisenau“ (welche die Briten in der Klasse der Schlachtkreuzer einordnen) Richtung Nordwesten, um zehn Zerstörer zu unterstützen, die eine Invasionstruppe in den norwegischen Hafen von Narvik transportieren, der den schwedischen Eisenerzfluß durch die norwegischen Gewässer absichern sollte. Um 3:30, mitten in einem schweren Sturm, treffen die drei Dreadnoughts aufeinander. Für beide Seiten bedeutet dieses Zusammentreffen entweder die Möglichkeit, einen wichtigen Erfolg zu erzielen oder die Gefahr, erheblich zurückgeworfen zu werden.

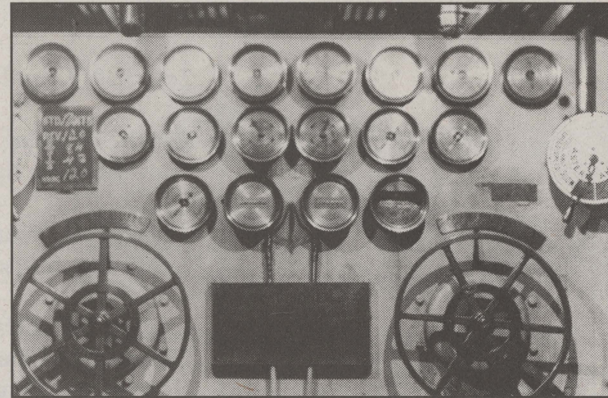
Jütland II

Zeit: 0:00, 24. Oktober 1941

Ort: Im Mittelatlantik, abseits der westlichen Zufahrtswege zu den Britischen Inseln

Deutsch: Jedes Schiff möglich

Britisch: Jedes Schiff verfügbar



Einige der vielen Steuerinstrumente, die nötig waren, um ein Kriegsschiff im Zweiten Weltkrieg zu lenken.

Situation: Dieses hypothetische Szenario repräsentiert eine Höchstanstrengung für die Truppen der Kriegsmarine. Zwei mächtige Kampfverbände waren gleichzeitig unterwegs in der Hoffnung, einen erheblichen Teil der Royal Navy zu zerstören. Eine fuhr um den Norden von Schottland herum durch die Meerengen von Dänemark zu einer Position abseits der westlichen Zufahrtswege zu den Britischen Inseln. Die andere kam von Brest, um die erste zu treffen. Zusammen bilden beide eine gewaltige Herausforderung für die britische Seestreitmacht, daher haben die Briten alle ihre Kampfverbände im gesamten Atlantik hier für eine entscheidende Konfrontation konzentriert. Nun formieren sich beide Flottenverbände aus zahlreichen Richtungen. Beide treffen auf einen geteilten Gegner, aber beide sind selbst geteilt. Und es ist für beide längst zu spät, umzukehren. Der Ausgang des gesamten Krieges hängt an dieser alles entscheidenden Schlacht. Es geht um die Kontrolle des atlantischen Ozeans, das Überleben von England, die Herrschaft über den Europäischen Kontinent und um eine führende Position in der Nachkriegswelt!

OPERATIONEN

Die folgenden drei längeren Szenarien geben Ihnen die Möglichkeit, Oberflächenaktionen sowohl auf operationeller als auch auf taktischer Ebene durchzuspielen. Dabei können die Bewegungen der Schiffe und Kampfverbände über einen Zeitraum von mehreren Tagen oder sogar Monaten hinweg kontrolliert werden. Daher bieten die Operationen einen weitaus größeren Handlungsrahmen an als die taktischen Gefechte, ähnlich wie in der Kampagne, aber bei weitaus geringerem Zeitaufwand. Wir legen Ihnen nahe, diese Szenarien durchzuspielen, bevor Sie mit der Kampagne beginnen. Weiterhin, während die Operationen hier in zeitlicher Reihenfolge aufgeführt sind, sollten Sie diese in umgekehrter Reihenfolge spielen, da die Operation 'Barentssee' die kürzeste und einfachste ist und die 'Wintereinsätze' die größte Komplexität besitzen und daher auch am längsten dauern.



Ein Konvoi. Handelsschiffe waren sicher bei zahlreichen U-Booten und Flugzeugen, aber wenn ein Jäger sie auf der Oberfläche bedrohte mußten sie auseinanderfliehen.

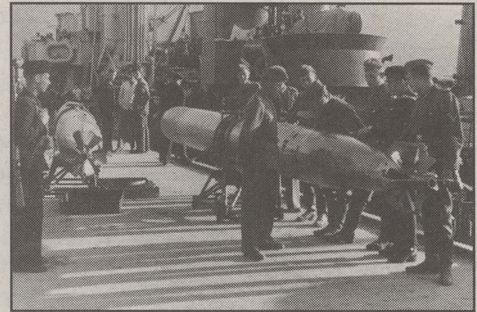
II. WELTKRIEG NORDATLANTIKKAMPAGNE

Die westliche Allianz ist von der Herrschaft auf See abhängig, insbesondere von der Überwachung des Nordatlantischen Ozeans. Über diesen Ozean kommen die ungeheuren Mengen an Nahrung, Materialien und Munition, die zur Erhaltung Groß Britanniens und seiner Alliierten nötig sind, um sie kampfbereit zu halten. Und über diesen Ozean kommen die amerikanischen G.I.s für ihre Einsätze gegen die deutschen Truppen. Sollte die Kontrolle der Alliierten über die See gebrochen werden, so wäre die Befreiung Europas nicht mehr möglich.

Deutschland benötigt nicht einmal die völlige Seeherrschaft, um Groß Britannien zu besiegen, es muß nur verhindern, daß Groß Britannien die See kontrolliert. Und es muß Groß Britannien nicht vollständig von der Versorgung abschneiden, um zu bestehen; es muß den Zustrom der Schiffe nur genug stören, um die Bildung einer Invasionsarmee über den Kanal zu verhindern. Je länger Tag X herausgeschoben wird, desto schwerer wird es für die Alliierten Fuß zu fassen.

Das Kampagnenszenario von BURNING STEEL: ENTSCHEIDUNG IM NORDATLANTIK übergibt Ihnen das Kommando entweder über die britischen oder die deutschen Seestreitmächte während der kritischen ersten vier Jahre des Krieges. Das Szenario beginnt im Oktober 1939, als Hitler die „Deutschland“ und die „Graf Spee“ in Dienst stellte, und endet im September 1943. Während dieser Zeit können Sie alle größeren Kriegsschiffe der jeweiligen Flotte kontrollieren, Patrouillen und Einsätze planen, Reparaturen und Neubestückungen veranlassen. Ihr Ziel ist der Erhalt der Vormachtstellung auf See, sollten Sie sich für die britische Seite entscheiden oder ihre Zerstörung, falls Sie die deutsche Seite befehligen. Am Ende wird Ihr Erfolg an den Auswirkungen gemessen, die Ihre Operationen auf See haben am Tag X, dem Tag der Kanalüberquerung mit dem Ziel, Europa zu befreien. Wenn die Briten ihre Sache gut machen, dann wird Tag X beschleunigt, wenn die Deutschen die Besseren sind, dann wird dieser Tag herausgezögert oder findet gar nicht statt.

Operation „Rheinübung“



Deutsche Torpedos vom Typ GVIIaT1

Einleitung: Die Wintereinsätze der „Scheer“, „Hipper“, „Scharnhorst“ und „Gneisenau“ waren mit insgesamt 28 versenkten Handelsschiffen von zusammen 250,000 t und dem Chaos, das bei den Seeoperationen der Alliierten verursacht wurde, höchst erfolgreich. Die größte Enttäuschung der Operation war, daß die Briten Schlachtschiffe zur Eskortierung ihrer Konvois heranzogen. Selbst die älteren "R"- und „Queen Elizabeth“-Klassen führten auf ihren Schiffen 15-Zoll-Geschütze, die einen Jäger leicht für Monate zu Reparaturen in den Hafen schicken konnten, wenn sie ihn nicht gleich versenkten. Daher störte ihre Anwesenheit die Angriffe auf die lockenden Konvois.
Wie auch immer, diese Situation scheint sich zu wenden, denn das mächtige Schlachtschiff „Bismarck“ ist einsatzbereit, und es kann ohne weiteres die Konfrontation mit den älteren Schlachtschiffen aufnehmen, so daß die kleineren Eskorten und die Handelsschiffe für die anderen Jäger bleiben. Außerdem ist die „Prinz Eugen“, Deutschlands neuester schwerer Kreuzer, bereit, mit der „Bismarck“ zusammen auszulaufen. Leider sind alle Schlachtschiffe, die in Brest liegen, in zu schlechtem Zustand, um die beiden zu begleiten, aber die Gelegenheit für das neue Schlachtschiff ist zu günstig, um noch länger zu warten. Wenn die neuen Jäger in den Atlantik vorstoßen, können sie Groß Britanniens Versorgungsnetz so empfindlich stören, daß die Balance der Macht zu Deutschlands Gunsten ausschlägt. Für die Deutschen ist es der Moment einer großen Gelegenheit, für die Briten, ein kritischer Moment der Gefahr.

Beginn der Operation: 22. Mai 1941

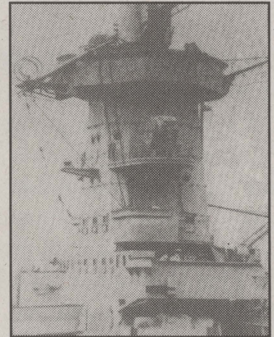
Ende der Operation: 22. Juni 1941

Februar-März 1941

Einleitung: Nach der Invasion von Norwegen im April 1940 waren alle Schiffe der Kriegsmarine mehr oder weniger stark beschädigt. Als Konsequenz wurden bis spät ins Jahr hinein keine größeren Operationen gestartet, um die Kampfkraft wiederherzustellen. Diese Geduld sollte im Winter belohnt werden. Der Westentaschenkreuzer „Scheer" startete am 1. November eine Offensive von den Meerengen von Dänemark aus bis in den Südatlantik und den Indischen Ozean hinein, welche die Seeaktivitäten der Alliierten den ganzen Winter hindurch störte. Der schwere Kreuzer „Hipper" folgte der „Scheer" im Dezember, machte aber nur schmale Beute und beendete seinen Einsatz in Brest, bereit für ein erneutes Auslaufen. Inzwischen waren die „Scharnhorst" und die „Gneisenau" in die norwegische See vorgedrungen und warteten auf eine Gelegenheit, Richtung Süden zu schwenken.
Mit drei großen Schiffen bereit, Anfang Februar die Fahrt in den Nordatlantik zu beginnen, und der „Scheer" die diesen Ozean im März durchqueren soll, können die Deutschen auf eine Zeit noch nie dagewesenener Gelegenheiten vorausblicken, und die Briten auf eine Zeit noch nie dagewesener Probleme.

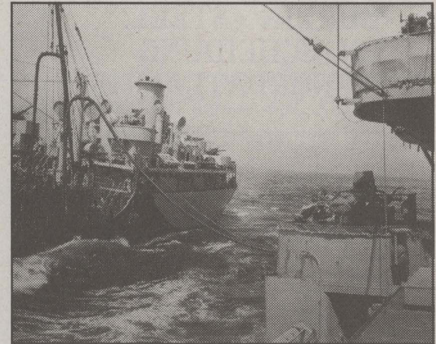
Beginn der Operation: 1. Februar 1941

Ende der Operation: 31. März 1941



Die offene Brücke der „Admiral Scheer" und der gepanzerte Kommandoturm.

Die Schlacht in der Barentssee

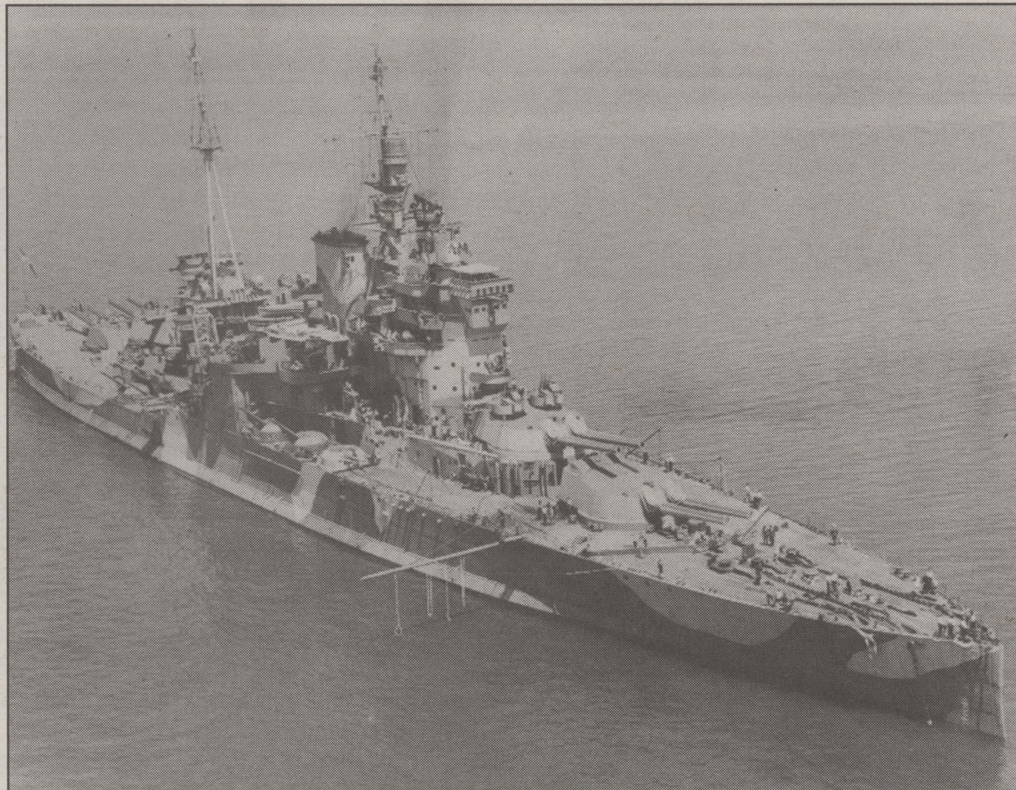


Ein Öltanker betankt ein Kriegsschiff. Die Deutschen waren auf solche Auftankaktionen inmitten des Ozeans angewiesen, um ihre Jäger längere Zeit auf See lassen zu können.

Einleitung: Das Überleben von Rußland war wichtig für die Alliierten, und die Hilfe der Alliierten war wichtig für Rußlands Überleben. Die direkte Route verlief um das Nordkap Norwegens herum nach Murmansk und Archangel, aber dies war gleichzeitig der gefährlichste Weg. Im Sommer des Jahres 1942, als der Rußlandfeldzug in seine entscheidene Phase ging, zerstreute ein Angriff der „Tirpitz“ und anderer Einheiten den Konvoi PQ-17 und ermöglichte so den U-Booten und Luftwaffen-Einheiten so viele ungeschützte Schiffe zu versenken, daß die Konvois im Sommer zwei Monate lang aufgeschoben werden mußten. Zum Winteranfang jedoch ruhten die Aktivitäten der Luftwaffe, da die langen arktischen Nächte Luft-Einsätze unmöglich machten. Die sturmgepeitschte See wiederum verhinderte Operationen von U-Booten. Allerdings waren die Oberflächeneinheiten immer noch eine Bedrohung für die Konvois. Ein gezielter Einsatz konnte die Lebenslinie nach Rußland erneut durchtrennen, die zur Unterstützung der russischen Armeen bei Stalingrad entscheidend war. Der Konvoi JW-51B, der am 22. Dezember in See stach, bot genau diese Gelegenheit für die „Lutzow“, die „Hipper“ und sechs weitere Zerstörer, die auf ein Anzeichen seines Näherkommens warteten.
Am 30. Dezember wurde der Alarm gegeben in der deutschen Basis im Altenfjord.
Inzwischen setzen die 13 Handelsschiffe und neun Eskorten ihre Reise fort. Zwar waren sie in Alarmbereitschaft, ahnten jedoch noch nichts von der im Süden lauernden Gefahr.
Beginn der Operation: 30. Dezember 1942

Ende der Operation: 1. Januar 1943

NACH-SCHLAGEWERK



SCHIFFSDATEN

FORM

Klasse: Allgemeiner Schiffstyp, gewöhnlich der Name des ersten Schiffes dieser Art. Es treten meist kleinere Unterschiede zwischen den einzelnen Schiffen derselben Klasse auf. Alle Statistiken hier gelten für das erste Schiff der Klasse, soweit nicht anders angegeben.

Schiffe [Datum]: Einzelne Schiffe in der Klasse und Datum der Fertigstellung.

Verdrängung: Standardmaß des Schiffsgewicht in Tonnen.

Länge: Länge des Schiffs entlang der Wasserlinie in Fuß.

Höchstgeschwindigkeit: Höchstgeschwindigkeit in Knoten.

Reichweite: Distanz in Seemeilen, die das Schiff bei gegebener Geschwindigkeit in Knoten zurücklegen und noch zum Hafen zurückkehren kann.

Hauptbewaffnung [Türme]: Anzahl und Kaliber der größten Kanonen in Zoll und die Anordnung der Geschütze auf den Türmen.
Z.B. [4x2] = Vier Türme mit je zwei Geschützen.

Nebenbewaffnung [Türme]: Anzahl und Kaliber der nächstgrößeren Kanonen in Zoll und die Anordnung der Geschütze auf den Türmen (Kleinere Geschütze -4 Zoll und kleiner- werden nicht erwähnt, solange sie nicht zur Hauptbewaffnung zählen).

Torpedos [Türme]: Anzahl der Rohre und Torpedodurchmesser in Zoll und die Anordnung der Rohre auf den Türmen.

Seitenpanzerung: Maximale Dicke der seitlichen Panzerung in Zoll.

Deckpanzerung: Maximale Dicke der horizontalen Panzerung in Zoll.

Hauptgeschützpanzerung: Maximale Dicke der Panzerung an den Hauptgeschütztürmen in Zoll (Der Eintrag „keine" weist auf nichtvorhandene Panzerung oder Panzerung von weniger als 1 Zoll auf dem genannten Schiff hin).

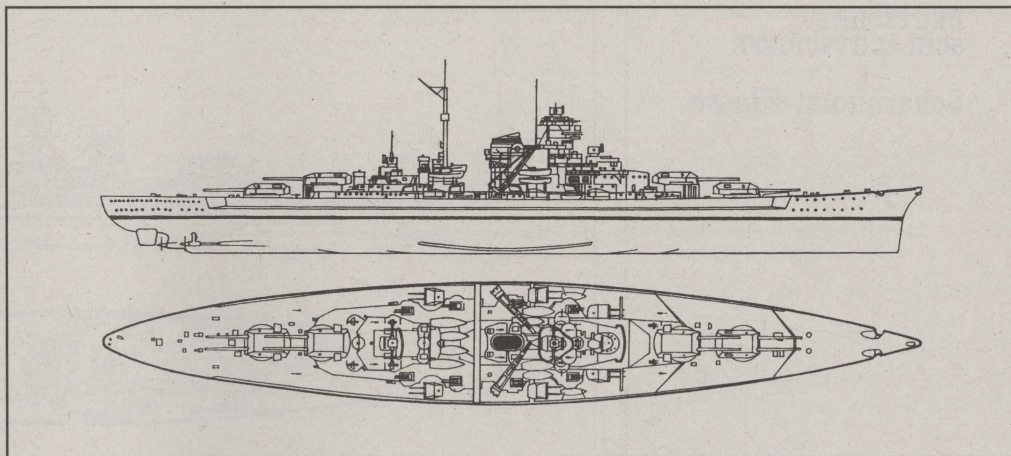
Nebengeschützpanzerung: Maximale Dicke der Panzerung an den Nebengeschütztürmen in Zoll (Der Eintrag „keine" weist auf keine Panzerung oder Panzerung von weniger als 1 Zoll hin).

Kommandoturmpanzerung: Maximale Dicke der Kommandoturmpanzerung in Zoll (Der Eintrag „keine" weist auf nichtvorhandene Panzerung oder Panzerung von weniger als 1 Zoll auf dem genannten Schiff hin).

Katapulte: Anzahl der verfügbaren Katapulte zum Starten von Flugzeugen.

Flugzeuge: Anzahl der mitgeführten Flugzeuge.

Bismarck-Klasse



Schiffe [Datum]: Bismarck [1940], Tirpitz [1941]

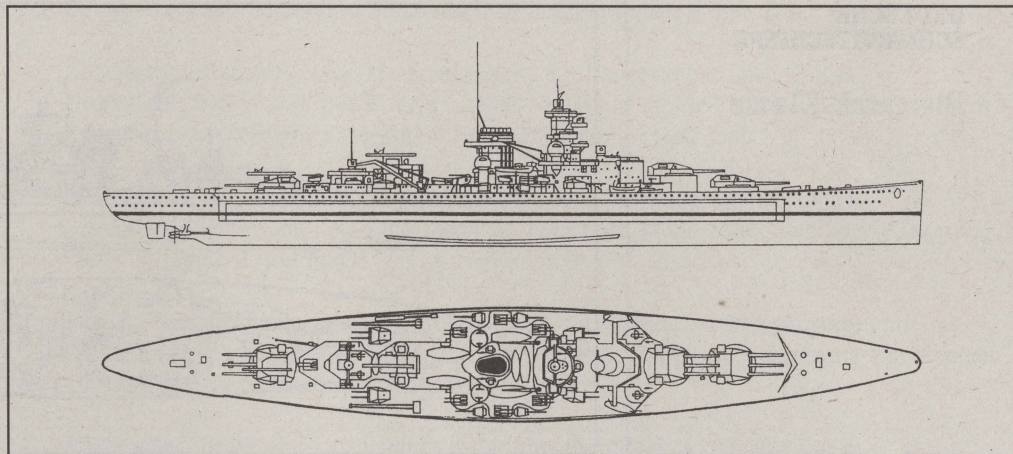
Verdrängung: 41,700 t (Tirpitz 42,900 t)
Länge: 792 Fuß 4 Zoll

Höchstgeschwindigkeit: 30 Knoten
Reichweite: 8,000 Seemeilen/18 Knoten
Hauptbewaffnung: 8 - 15 Zoll/47 [4x2]
Nebenbewaffnung: 12 - 5.9 Zoll/55 [6x2]
Torpedos: keine (Tirpitz 6 - 21 Zoll [2x3])

Seitenpanzerung: 12.5 Zoll
Deckpanzerung: 6.75 Zoll
Hauptgeschützpanzerung: 14.25 Zoll
Nebengeschützpanzerung: 4 Zoll
Kommandoturmpanzerung: 14 Zoll

Katapulte: 1
Flugzeuge: 4 - 6

Scharnhorst-Klasse



Schiffe [Datum]: Scharnhorst [1938], Gneisenau [1938]

Verdrängung: 34,841 t
Länge: 770 Fuß 8 Zoll

Höchstgeschwindigkeit: 32 Knoten
Reichweite: 9,000 Seemeilen/18 Knoten

Hauptbewaffnung: 9 - 11 Zoll/54.5 [3x3]
Nebenbewaffnung: 12 - 5.9 Zoll/55 [4x2,4x1]

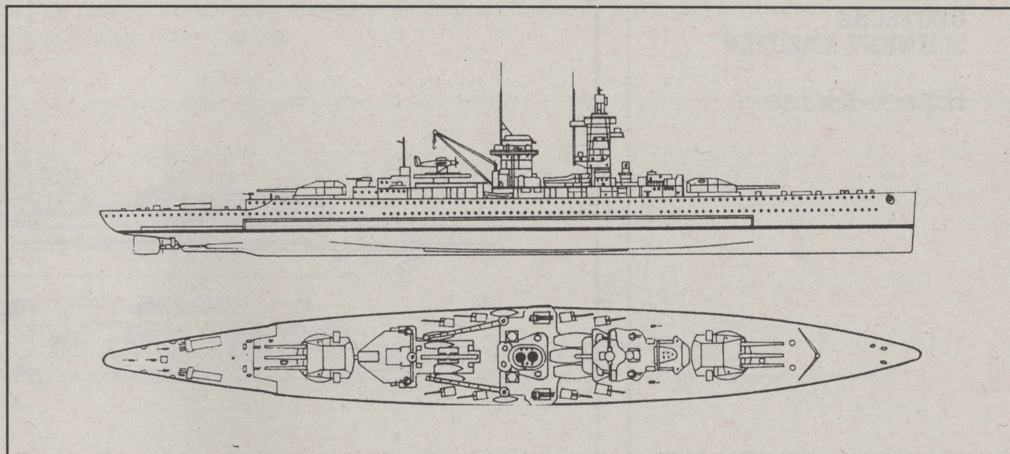
Torpedos: 6 - 21 Zoll [2x3] (Gneisenau keine)

Seitenpanzerung: 13.75 Zoll
Deckpanzerung: 5 Zoll
Hauptgeschützpanzerung: 14 Zoll
Nebengeschützpanzerung: 5.5 Zoll
Kommandoturmpanzerung: 13.75 Zoll

Katapulte: 1
Flugzeuge: 3 - 4

DEUTSCHE WESTENTASCHEN-KREUZER

Deutschland-Klasse



Schiffe [Datum]: Deutschland/ Lutzow [1933, umbenannt 1939], Admiral Scheer [1934], Admiral Graf Spee [1936]

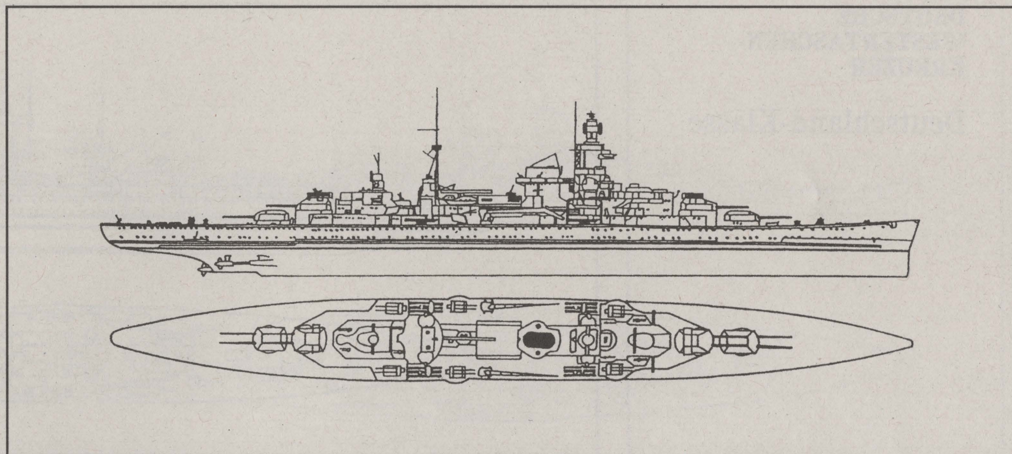
Verdrängung: 11,700 t (Scheer und Graf Spee 12,000 t)
Länge: 596 Fuß 1 Zoll
Höchstgeschwindigkeit: 28 Knoten
Reichweite: 10,000 Seemeilen/18 Knoten (Scheer und Graf Spee 9,000 Seemeilen/18 Knoten)

Hauptbewaffnung: 6 - 11 Zoll/54.5 [2x3]
Nebenbewaffnung: 8 - 5.9 Zoll/55 [8x1]
Torpedos: 8 - 21 Zoll [2x4]
Seitenpanzerung: 3 Zoll (Scheer und Graf Spee 4 Zoll)
Deckpanzerung: 3 Zoll
Hauptgeschützpanzerung: 5.5 Zoll
Nebengeschützpanzerung: 2.25 Zoll
Kommandoturmpanzerung: 6 Zoll

Katapulte: 1
Flugzeuge: 2

DEUTSCHE SCHWERE KREUZER

Hipper-Klasse



Schiffe [Datum]: Admiral Hipper [1939], Blücher [1939], Prinz Eugen [1940]

Verdrängung: 14,050 t
(Prinz Eugen 16,974 t)
Länge: 638 Fuß 5 Zoll
(Prinz Eugen 654 Fuß 6 Zoll)

Höchstgeschwindigkeit: 33 Knoten
Reichweite: 6,800 Seemeilen/18 Knoten
(Prinz Eugen 5,500 Seemeilen/18 Knoten)

Hauptbewaffnung: 8 - 8 Zoll/60 [4x2]
Nebenbewaffnung: 12 - 4.1 Zoll/65 [6x2]
Torpedos: 12 - 21 Zoll [4x3]
Seitenpanzerung: 3.25 Zoll
Deckpanzerung: 3.25 Zoll
Hauptgeschützpanzerung: 6.25 Zoll
Nebengeschützpanzerung: Keine
Kommandoturmpanzerung: 6 Zoll

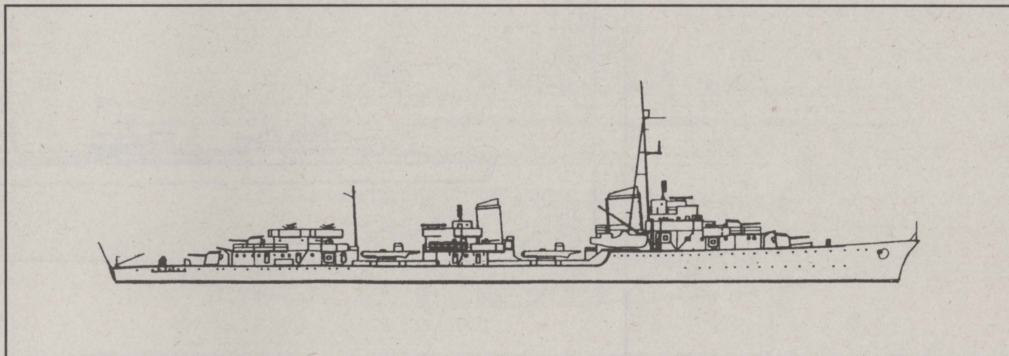
Katapulte: 1
Flugzeuge: 3

DEUTSCHE LEICHTE KREUZER

Die Deutschen hatten einige Leichte (6 Zoll Geschütz) Kreuzer, die aber nicht bei Einsätzen im Atlantik eingesetzt wurden.

DEUTSCHE ZERSTÖRER

Z-Klasse



Schiffe [Datum]: Z1 - Z22 [1937-39]

Verdrängung: 1,625 t - 1,811 t
Länge: 381 Fuß 6 Zoll - 393 Fuß 8 Zoll

Höchstgeschwindigkeit:
38 Knoten - 40 Knoten
Reichweite: 4,400 Seemeilen - 5,100 Seemeilen/18 Knoten

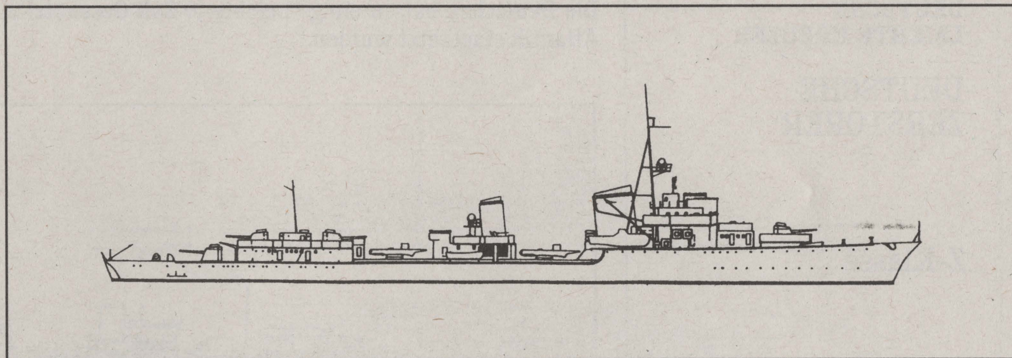
Hauptbewaffnung: 5 - 5 Zoll/45 [5x1]
Nebenbewaffnung: keine

Torpedos: 8 - 21 Zoll [2x4]

Seitenpanzerung: keine
Deckpanzerung: keine
Hauptgeschützpanzerung: keine
Nebengeschützpanzerung: keine
Kommandoturmpanzerung: keine

Katapulte: keine
Flugzeuge: keine

Verbesserte Z-Klasse



Schiffe [Datum]: Z23 - Z30 [1940-41]

Verdrängung: 3,605 t
Länge: 399 Fuß 11 Zoll

Höchstgeschwindigkeit: 39 Knoten
Reichweite: 5,900 Seemeilen/18 Knoten

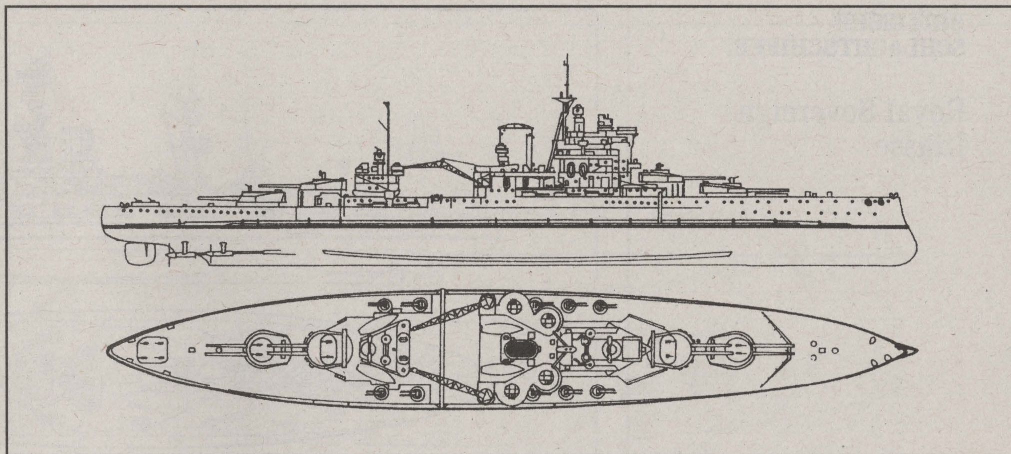
Hauptbewaffnung: 4 - 5.9 Zoll/50 [4x1]
Nebenbewaffnung: keine

Torpedos: 8 - 21 Zoll [2x4]

Seitenpanzerung: keine
Deckpanzerung: keine
Hauptgeschützpanzerung: keine
Nebengeschützpanzerung: keine
Kommandoturmpanzerung: keine

Katapulte: keine
Flugzeuge: keine

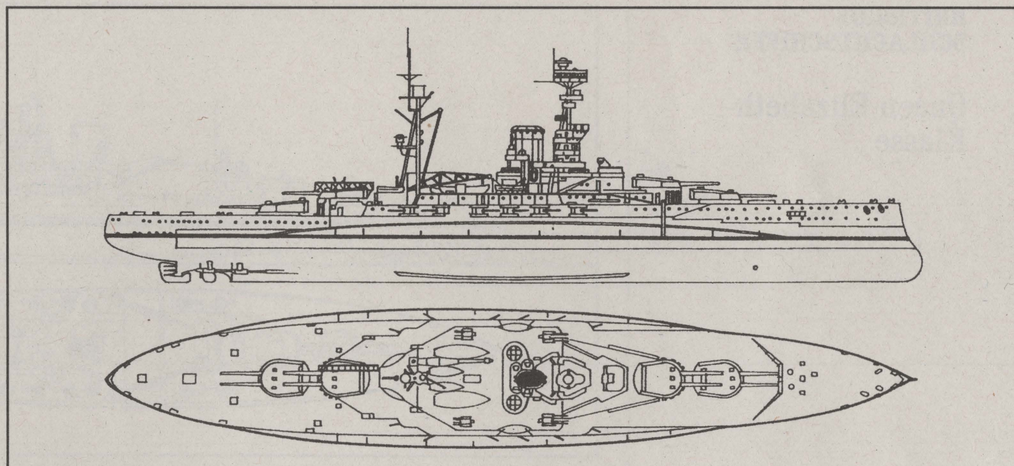
Queen Elizabeth-Klasse



Schiffe [Datum]: Queen Elizabeth [1915], Barham [1915], Malaya [1916], Warspite [1916], Valiant [1916]
Verdrängung: 31,795 t
Länge: 600 Fuß
Höchstgeschwindigkeit: 24 Knoten (Warspite 23 Knoten)
Reichweite: 8,500 Seemeilen/12 Knoten
Hauptbewaffnung: 8 - 15 Zoll/42 [4x2]
Nebenbewaffnung: 20 - 4.5 Zoll/45 [10x2] (Warspite 8 - 6 Zoll/45/XII [8x1 Kasematte], Barham und Malaya 12- 6 Zoll/45/XII [12x1 Kasematte])
Torpedos: keine
Seitenpanzerung: 13 Zoll
Deckpanzerung: 5 Zoll
Hauptgeschützpanzerung: 13 Zoll
Nebengeschützpanzerung: 2 Zoll (Warspite, Barham und Malaya 6 Zoll)
Kommandoturmpanzerung: 3 Zoll (Barham 11 Zoll, Malaya 5 Zoll)

Katapulte: 1
Flugzeuge: 2

Royal Sovereign-Klasse

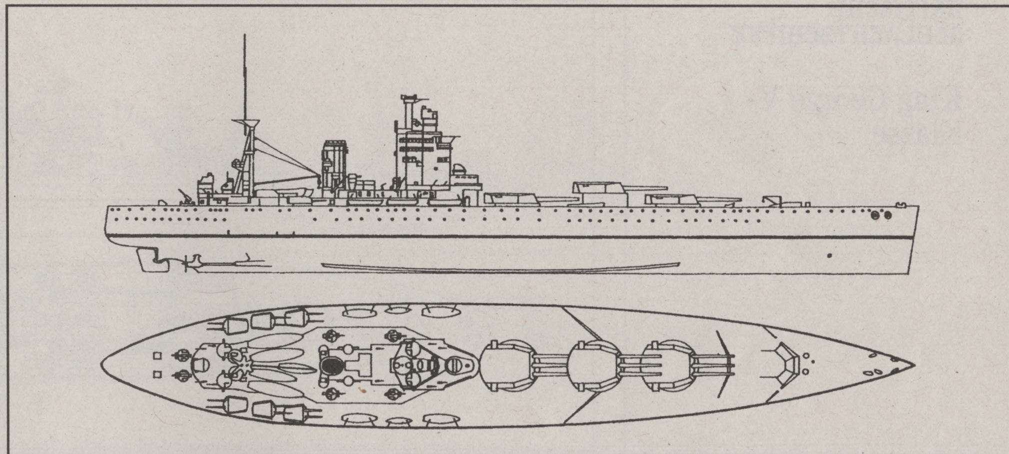


Schiffe [Datum]: Royal Sovereign [1916], Revenge [1916], Resolution [1916], Royal Oak [1916], Ramillies [1917]
Verdrängung: 29,950 t
Länge: 620 Fuß 8 Zoll
Höchstgeschwindigkeit: 22 Knoten
Reichweite: 8,600 Seemeilen/13 Knoten
Hauptbewaffnung: 8 - 15 Zoll/42 [4x2]
Nebenbewaffnung: 12 - 6 Zoll/45/XII [12x1 Kasematte]
Torpedos: keine
(Royal Oak 4 - 21 Zoll [fest ausgerichtet])

Seitenpanzerung: 13 Zoll
Deckpanzerung: 3 Zoll (Royal Oak 4 Zoll)
Hauptgeschützpanzerung: 13 Zoll
Nebengeschützpanzerung: 6 Zoll
Kommandoturmpanzerung: 11 Zoll

Katapulte: keine
(Royal Oak und Resolution 1)
Flugzeuge: keine
(Royal Oak und Resolution 2)

Nelson-Klasse



Schiffe [Datum]: Nelson [1927], Rodney [1927]

Verdrängung: 33,313 t (Rodney 33,730 t)
Länge: 660 Fuß

Höchstgeschwindigkeit: 23 Knoten
Reichweite: 7,000 Seemeilen/14 Knoten

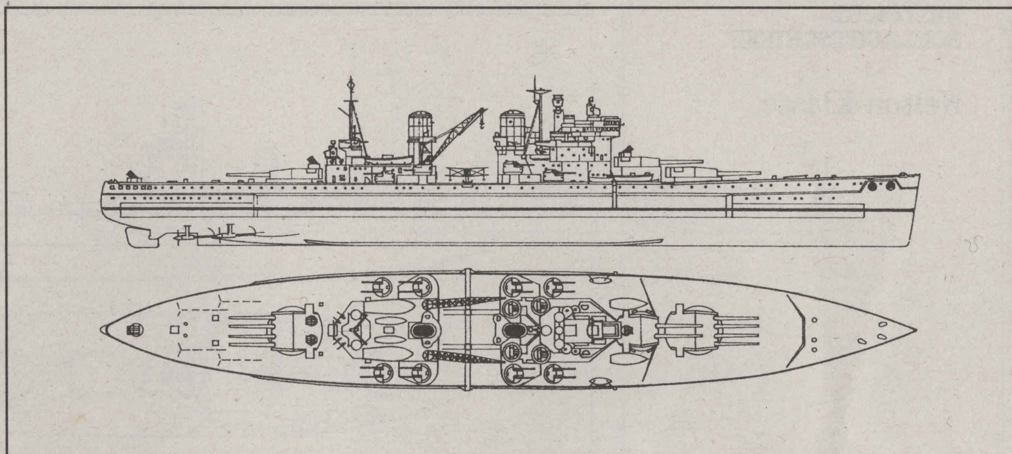
Hauptbewaffnung: 9 - 16 Zoll/45 [3x3]
Nebenbewaffnung: 12 - 6 Zoll/50/XXII [6x2]

Torpedos: 2 - 24.5 Zoll [fest ausgerichtet/unter Wasser]

Seitenpanzerung: 14 Zoll
Deckpanzerung: 6.25 Zoll
Hauptgeschützpanzerung: 16 Zoll
Nebengeschützpanzerung: 7.25 Zoll
Kommandoturmpanzerung: 14 Zoll

Katapulte: 1
Flugzeuge: 2

King George V-Klasse



Schiffe [Datum]: King George V [1940], Prince of Wales [1941], Duke of York [1941], Howe [1942], Anson [1942]

Verdrängung: 36,727 t
Länge: 700 Fuß
Höchstgeschwindigkeit: 28 Knoten
Reichweite: 5,310 Seemeilen/16 Knoten

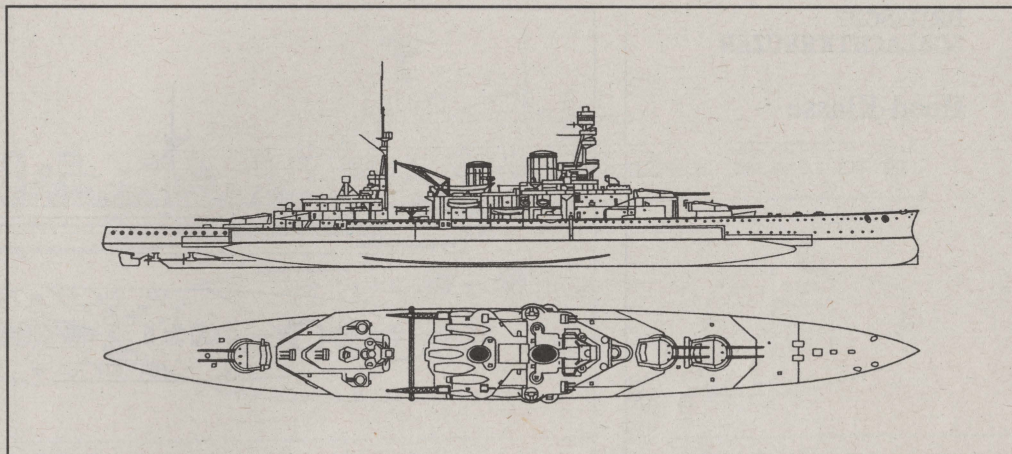
Hauptbewaffnung: 10 - 14 Zoll/45 [2x4, 1x2]
Nebenbewaffnung: 16 - 5.25 Zoll/50 [8x2]

Torpedos: keine

Seitenpanzerung: 15 Zoll
Deckpanzerung: 6 Zoll
Hauptgeschützpanzerung: 13 Zoll
Nebengeschützpanzerung: 2 Zoll
Kommandoturmpanzerung: 4.5 Zoll

Katapulte: 1
Flugzeuge: 2

Renown-Klasse



Schiffe [Datum]: Renown [1916], Repulse [1916]

Verdrängung: 30,750 t
Länge: 750 Fuß
Höchstgeschwindigkeit: 31 Knoten (Repulse 28 Knoten)
Reichweite: 3,650 Seemeilen/10 Knoten

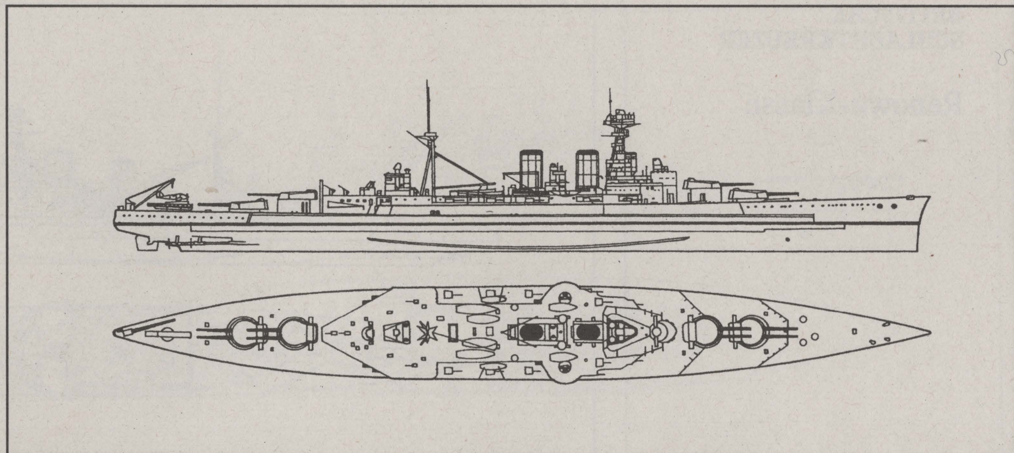
Hauptbewaffnung: 6 -15 Zoll/42 [3x2]
Nebenbewaffnung: 20 - 4.5 Zoll/45 [10x2] (Repulse keine)

Torpedos: 8 - 21 Zoll [fest ausgerichtet]

Seitenpanzerung: 9 Zoll
Deckpanzerung: 4 Zoll (Repulse 5.75 Zoll)
Hauptgeschützpanzerung: 9 Zoll
Nebengeschützpanzerung: 2 Zoll (Repulse keine)
Kommandoturmpanzerung: 3 Zoll (Repulse 10 Zoll)

Katapulte: 1
Flugzeuge: 2

Hood-Klasse



Schiffe [Datum]: Hood [1920]

Verdrängung: 42,462 t
Länge: 850 Fuß 7 Zoll

Höchstgeschwindigkeit: 31 Knoten
Reichweite: 8,500 Seemeilen/14 Knoten

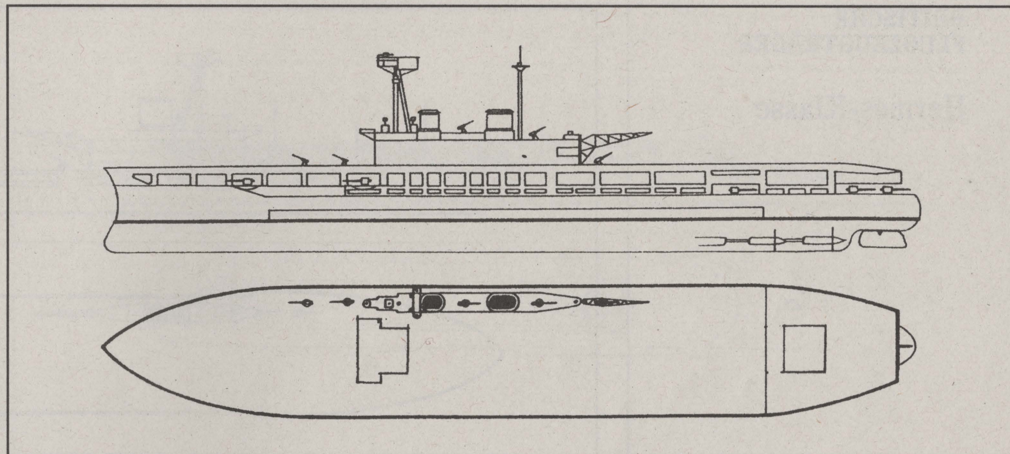
Hauptbewaffnung: 8 - 15 Zoll/42 [4x2]
Nebenbewaffnung: keine

Torpedos: keine

Seitenpanzerung: 12 Zoll
Deckpanzerung: 5 Zoll
Hauptgeschützpanzerung: 15 Zoll
Nebengeschützpanzerung: 6 Zoll
Kommandoturmpanzerung: 11 Zoll

Katapulte: keine
Flugzeuge: keine

Eagle-Klasse



Schiffe [Datum]: Eagle [1924]

Verdrängung: 22,600 t
Länge: 625 Fuß
Höchstgeschwindigkeit: 24 Knoten
Reichweite: 4,800 Seemeilen/16 Knoten

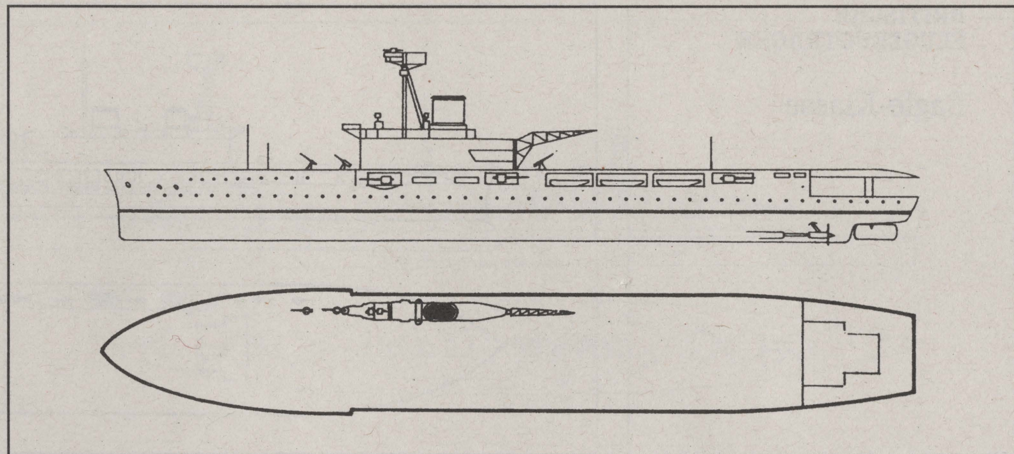
Hauptbewaffnung: 9 - 6 Zoll/50/XXII [9x1 Kasematte]
Nebenbewaffnung: keine

Torpedos: keine

Seitenpanzerung: 7 Zoll
Deckpanzerung: 3.5 Zoll
Hauptgeschützpanzerung: keine
Nebengeschützpanzerung: keine
Kommandoturmpanzerung: keine

Katapulte: keine
Flugzeuge: 21

Hermes-Klasse



Schiffe [Datum]: Hermes [1924]

Verdrängung: 10,850 t
Länge: 548 Fuß
Höchstgeschwindigkeit: 26 Knoten
Reichweite: 4,480 Seemeilen/16 Knoten

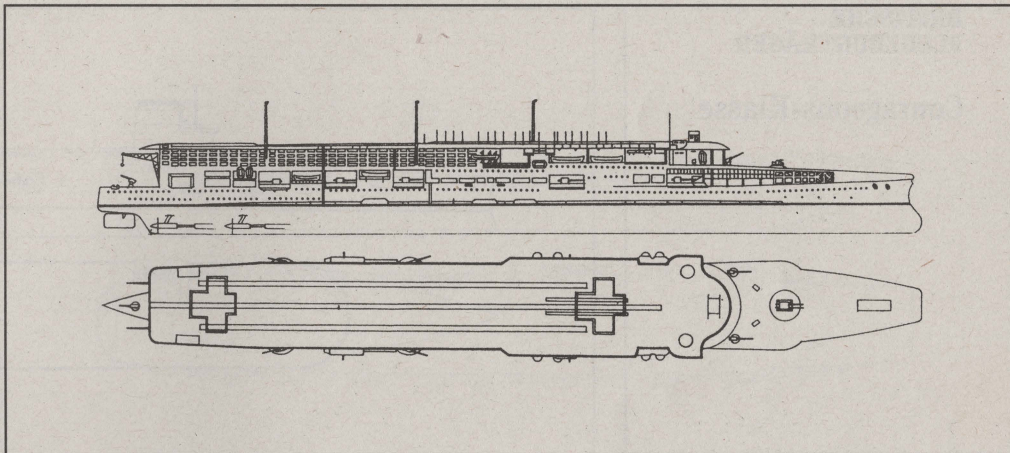
Hauptbewaffnung: 6 - 5.5 Zoll/50
[6x1 Kasematte]
Nebenbewaffnung: keine

Torpedos: keine

Seitenpanzerung: 1.5 Zoll
Deckpanzerung: 3 Zoll
Hauptgeschützpanzerung: keine
Nebengeschützpanzerung: keine
Kommandoturmpanzerung: keine

Katapulte: keine
Flugzeuge: 15

Furious-Klasse



Schiffe [Datum]: Furious [1925]

Verdrängung: 22,450 t
Länge: 735 Fuß
Höchstgeschwindigkeit: 30 Knoten
Reichweite: 5,610 Seemeilen/16 Knoten

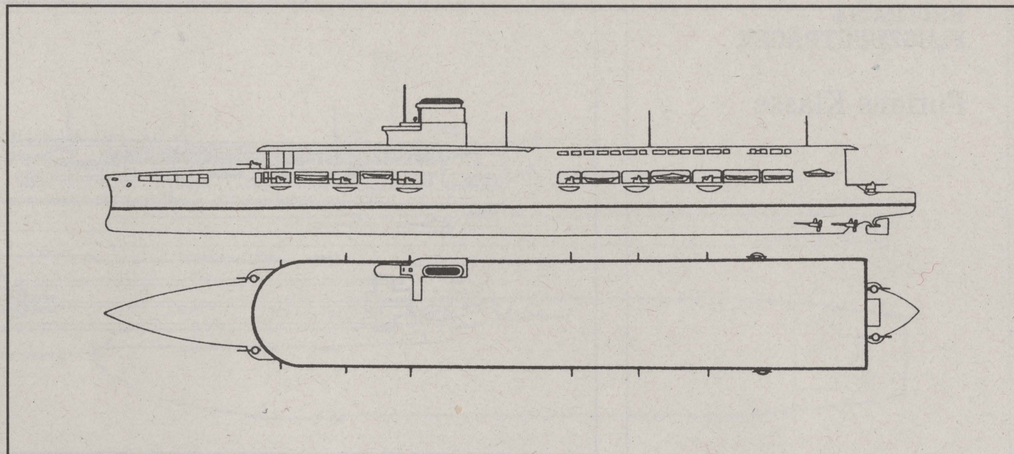
Hauptbewaffnung: keine
Nebenbewaffnung: keine

Torpedos: keine

Seitenpanzerung: 3 Zoll
Deckpanzerung: 3 Zoll
Hauptgeschützpanzerung: keine
Nebengeschützpanzerung: keine
Kommandoturmpanzerung: keine

Katapulte: keine
Flugzeuge: 36

Courageous-Klasse



Schiffe [Datum]: Courageous [1928], Glorious [1930]

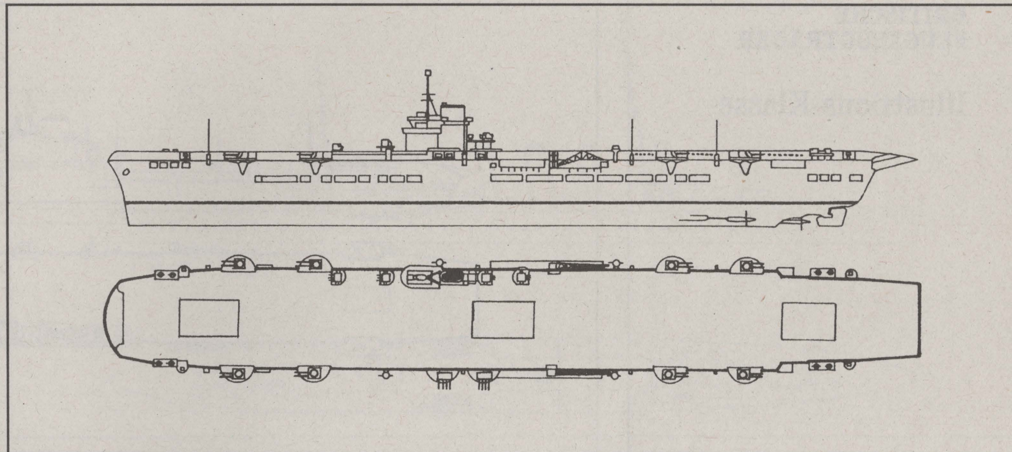
Verdrängung: 22,500 t
Länge: 735 Fuß
Höchstgeschwindigkeit: 30 Knoten
Reichweite: 5,300 Seemeilen/16 Knoten

Hauptbewaffnung: 16 - 4.7 Zoll/40 [16x1]
Nebenbewaffnung: keine
Torpedos: keine

Seitenpanzerung: 3 Zoll
Deckpanzerung: 2 Zoll
Hauptgeschützpanzerung: keine
Nebengeschützpanzerung: keine
Kommandoturmpanzerung: keine

Katapulte: keine
Flugzeuge: 48

Ark Royal-Klasse



Schiffe [Datum]: Ark Royal [1938]

Verdrängung: 22,000 t
Länge: 685 Fuß
Höchstgeschwindigkeit: 31 Knoten
Reichweite: 4,300 Seemeilen/12 Knoten

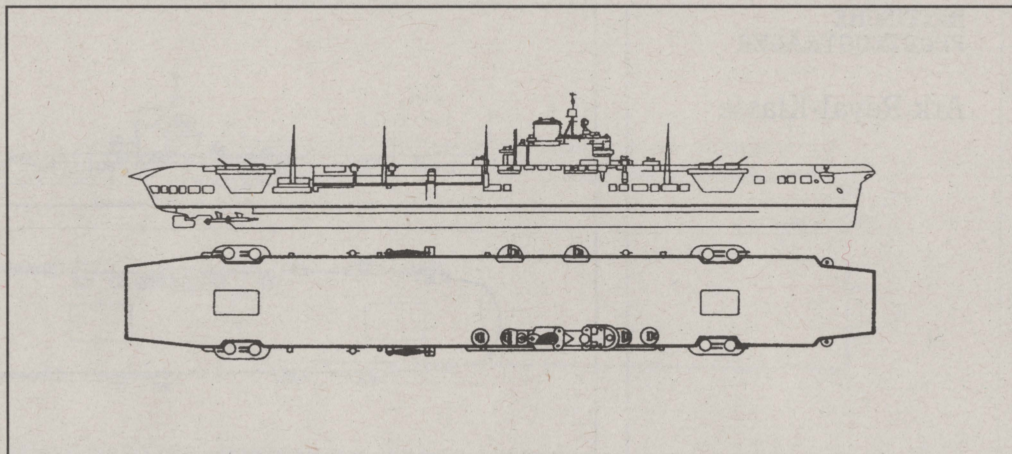
Hauptbewaffnung: 16 - 4.5 Zoll/45 [8x2]
Nebenbewaffnung: keine

Torpedos: keine

Seitenpanzerung: 4.5 Zoll
Deckpanzerung: 3.5 Zoll
Hauptgeschützpanzerung: keine
Nebengeschützpanzerung: keine
Kommandoturmpanzerung: keine

Katapulte: keine
Flugzeuge: 60

Illustrious-Klasse



Schiffe [Datum]: Illustrious [1940], Formidable [1940], Victorious [1941], Indomitable [1941]

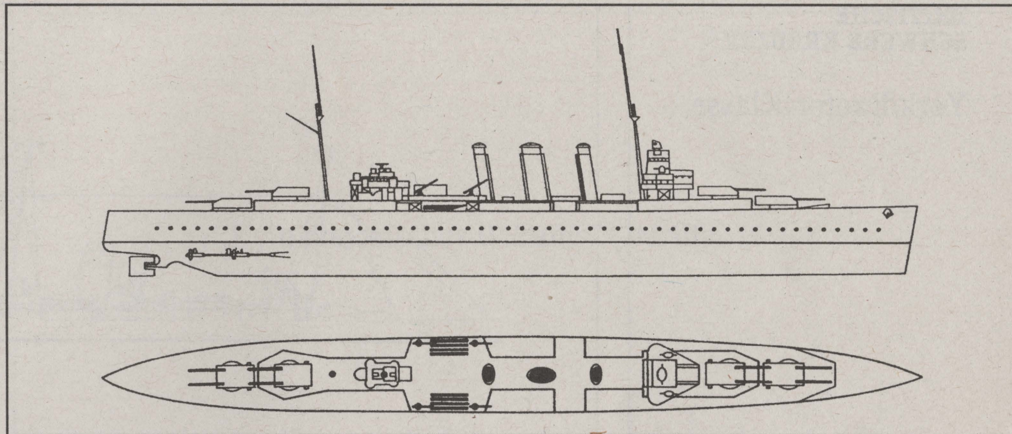
Verdrängung: 23,207 t (Indomitable 23,080 t)
Länge: 673 Fuß
Höchstgeschwindigkeit: 31 Knoten
Reichweite: 14,000 Seemeilen/10 Knoten (Indomitable 13,000 Seemeilen/10 Knoten)

Hauptbewaffnung: 16 - 4.5 Zoll/45 [8x2]
Nebenbewaffnung: keine
Torpedos: keine

Seitenpanzerung: 4.5 Zoll
Deckpanzerung: 3 Zoll
Hauptgeschützpanzerung: keine
Nebengeschützpanzerung: keine
Kommandoturmpanzerung: keine

Katapulte: keine
Flugzeuge: 30 (Indomitable 45)

County-Klasse



Klasse [Datum] und Schiffe:
Kent Klasse [1928]: Kent, Suffolk, Cumberland, Cornwall, Berwick, Australia, Canberra London-Klasse [1929]: London, Sussex, Shropshire, Devonshire Norfolk-Klasse [1930]: Norfolk, Dorsetshire

Verdrängung: 10,900 t
(London Klasse 10,575 t)
Länge: 590 Fuß
(London- und Norfolk-Klasse 595 Fuß)
Höchstgeschwindigkeit: 32 Knoten
Reichweite: 13,300 Seemeilen/12 Knoten
(London- und Norfolk-Klasse 12,500 Seemeilen/12 Knoten)

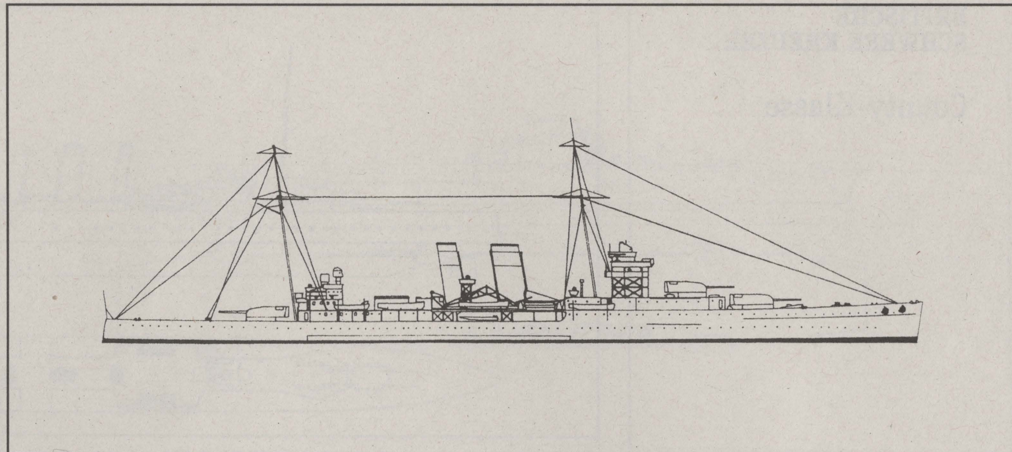
Hauptbewaffnung: 8 - 8 Zoll/50 [4x2]
Nebenbewaffnung: keine
Torpedos: 8 - 21 Zoll [2x4]

Seitenpanzerung: 4.5 Zoll (Canberra keine, London- und Norfolk-Klasse 3 Zoll)
Deckpanzerung: 1.5 Zoll
Hauptgeschützpanzerung: keine
Nebengeschützpanzerung: keine
Kommandoturmpanzerung: keine

Katapulte: 1
Flugzeuge: 1 (Suffolk, Cumberland, Cornwall, Berwick und London- und Norfolk-Klasse 3)

BRITISCHE SCHWERE KREUZER

York/Exeter-Klasse



Schiffe [Datum]: York [1930], Exeter [1931]

Verdrängung: 8,250 t (Exeter 8,390 t)
Länge: 540 Fuß
Höchstgeschwindigkeit: 32 Knoten
Reichweite: 12,500 Seemeilen/12 Knoten

Hauptbewaffnung: 6 - 8 Zoll/50 [3x2]
Nebenbewaffnung: keine

Torpedos: 6 - 21 Zoll [2x3]

Seitenpanzerung: 3 Zoll
Deckpanzerung: 1.5 Zoll
Hauptgeschützpanzerung: keine
Nebengeschützpanzerung: keine
Kommandoturmpanzerung: keine

Katapulte: 1
Flugzeuge: 1 (Exeter 2)

BRITISCHE LEICHTE KREUZER

E-Klasse

Kein historisches Dokument verfügbar

Schiffe [Datum]: Emerald [1926], Enterprise [1926]

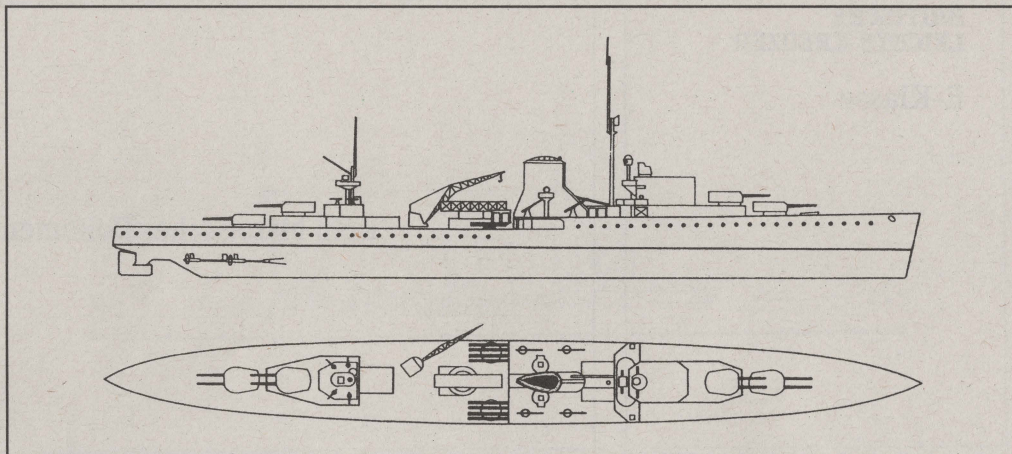
Verdrängung: 7,565 t
Länge: 535 Fuß
Höchstgeschwindigkeit: 32 Knoten
Reichweite: 3,850 Seemeilen/20 Knoten

Hauptbewaffnung: 7 - 6 Zoll/50/XXII [7x1]
Nebenbewaffnung: keine

Torpedos: 16 - 21 Zoll [4x4]
Seitenpanzerung: 3 Zoll
Deckpanzerung: 2 Zoll
Hauptgeschützpanzerung: keine
Nebengeschützpanzerung: keine
Kommandoturmpanzerung: keine

Katapulte: 1
Flugzeuge: 1

Leander-Klasse



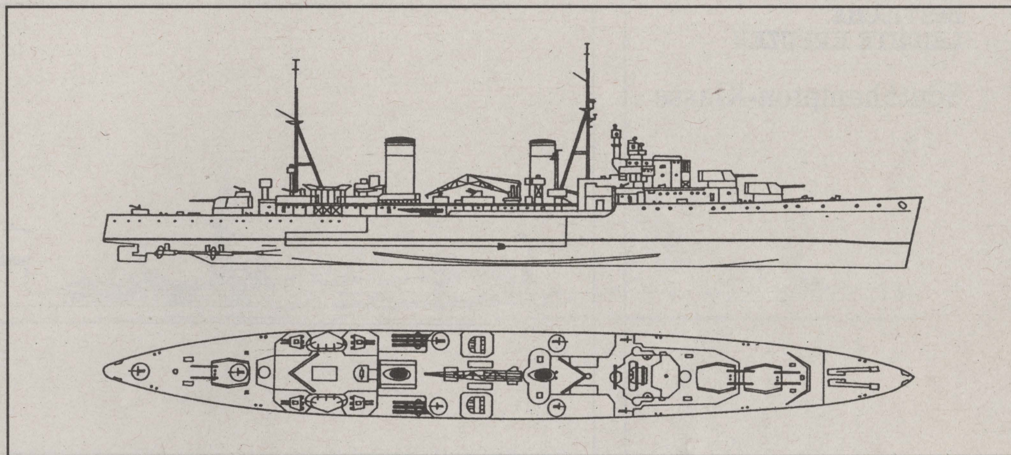
Schiffe [Datum]: Leander [1933], Orion [1934], Achilles [1933], Neptune [1934], Ajax [1935], Sydney [1935], Perth [1937], Hobart [1936]

Verdrängung: 7,270 t (Sydney, Perth und Hobart 6,830 t)
Länge: 522 Fuß
Höchstgeschwindigkeit: 33 Knoten
Reichweite: 11,000 Seemeilen/12 Knoten

Hauptbewaffnung: 8 - 6 Zoll/50/XXIII [4x2]
Nebenbewaffnung: keine
Torpedos: 8 - 21 Zoll [2x4]
Seitenpanzerung: 4 Zoll
Deckpanzerung: Zoll
Hauptgeschützpanzerung: keine
Nebengeschützpanzerung: keine
Kommandoturmpanzerung: keine

Katapulte: 1
Flugzeuge: 1

Arethusa-Klasse



Schiffe [Datum]: Arethusa [1935], Galatea [1935], Penelope [1936], Aurora[1937]

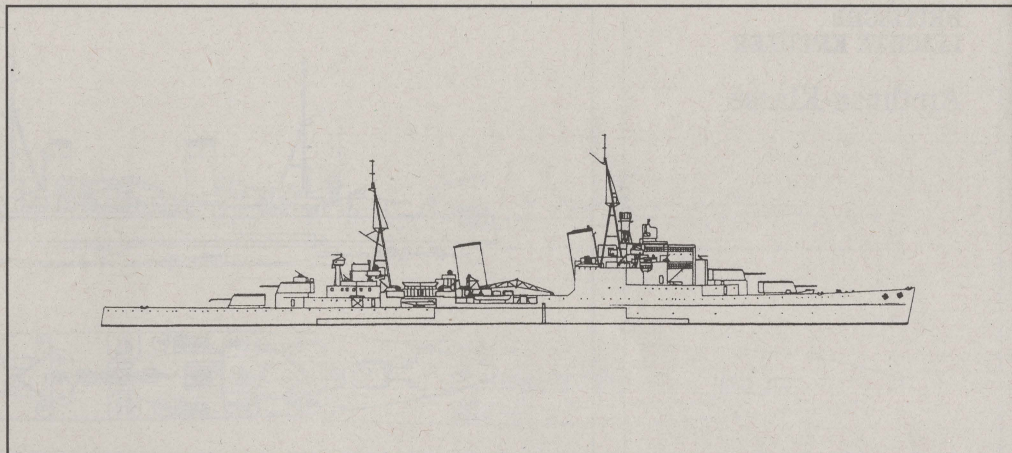
Verdrängung: 5,220 t
Länge: 480 Fuß
Höchstgeschwindigkeit: 32 Knoten
Reichweite: 6,500 Seemeilen/16 Knoten

Hauptbewaffnung: 6 - 6 Zoll/50/XXIII [3x2]
Nebenbewaffnung: keine

Torpedos: 6 - 21 Zoll [2x3]
Seitenpanzerung: 2.25 Zoll
Deckpanzerung: 2 Zoll
Hauptgeschützpanzerung: keine
Nebengeschützpanzerung: keine
Kommandoturmpanzerung: keine

Katapulte: 1 (Aurora keine)
Flugzeuge: 1 (Aurora keine)

Southhampton-Klasse



Schiffe [Datum]: Newcastle [1937], Southhampton [1937], Sheffield [1937], Glasgow [1937], Birmingham [1937], Manchester [1938], Liverpool [1938], Glouchester [1938]

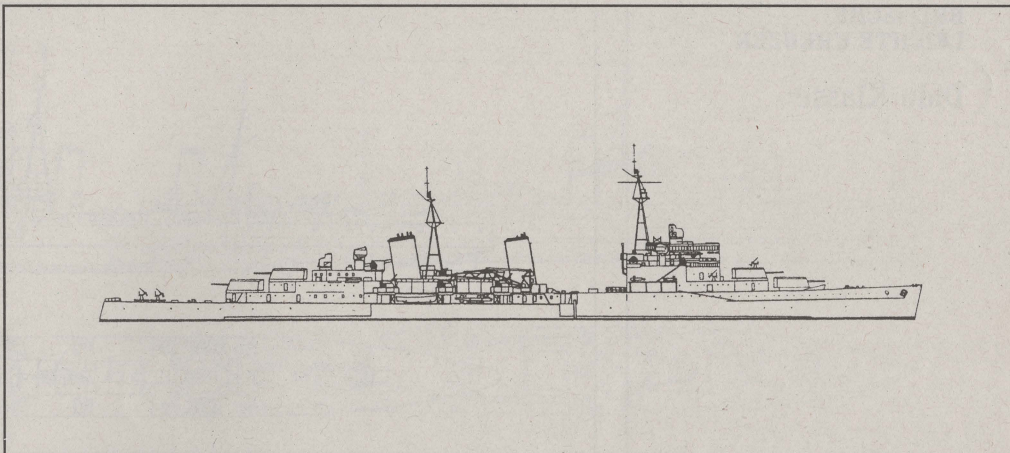
Verdrängung: 9,100 t (Manchester, Liverpool und Glouchester 9,400 t)
Länge: 558 Fuß
Höchstgeschwindigkeit: 32 Knoten
Reichweite: 11,000 Seemeilen/12 Knoten
Hauptbewaffnung: 12 - 6 Zoll/50/XXIII [4x3]
Nebenbewaffnung: keine

Torpedos: 6 - 21 Zoll [2x3]

Seitenpanzerung: 4.5 Zoll
Deckpanzerung: 2 Zoll
Hauptgeschützpanzerung: 2 Zoll (Manchester, Liverpool und Glouchester 4 Zoll)
Nebengeschützpanzerung: keine
Kommandoturmpanzerung: keine

Katapulte: 1
Flugzeuge: 3

Edinburgh-Klasse



Schiffe [Datum]: Edinburgh [1938], Belfast [1939]

Verdrängung: 10,550 t
Länge: 579 Fuß
Höchstgeschwindigkeit: 33 Knoten
Reichweite: 10,000 Seemeilen/12 Knoten

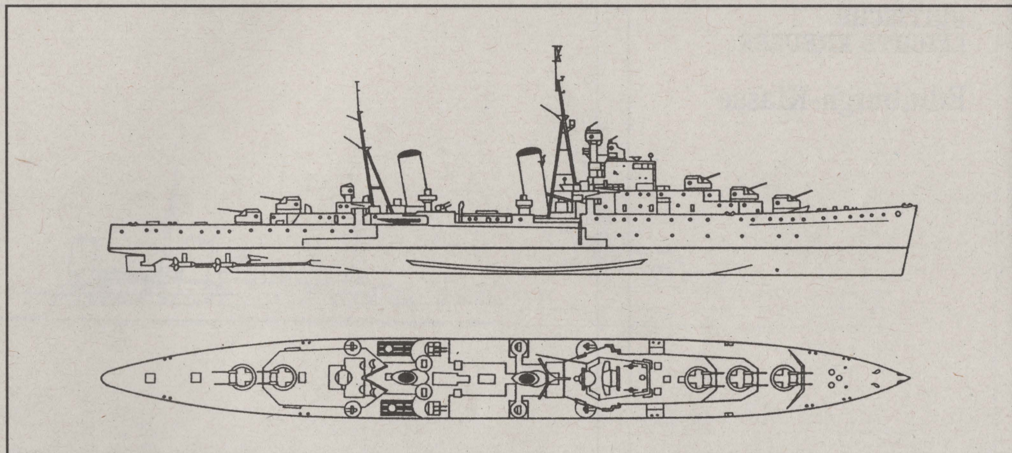
Hauptbewaffnung: 12 - 6 Zoll/50/XXIII [4x3]
Nebenbewaffnung: keine

Torpedos: 6 - 21 Zoll [2x3]

Seitenpanzerung: 4.5 Zoll
Deckpanzerung: 3 Zoll
Hauptgeschützpanzerung: 4 Zoll
Nebengeschützpanzerung: keine
Kommandoturmpanzerung: keine

Katapulte: 1
Flugzeuge: 3

Dido-Klasse



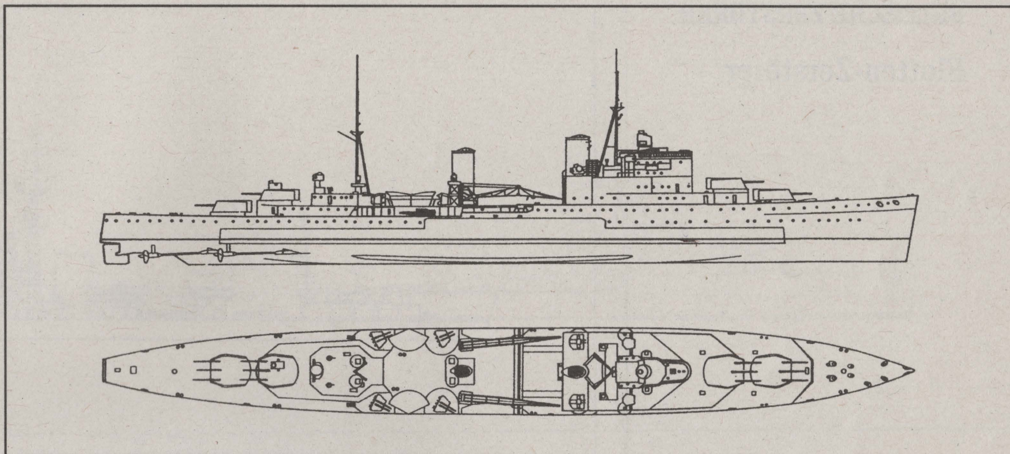
Schiffe [Datum]: Dido [1940], Bonaventure [1940], Naiad [1940], Phoebe [1940], Euryalus [1941], Hermione [1941], Sirious [1942], Cleopatra [1941], Charybdis [1941], Scylla [1942], Argonaut [1942]

Verdrängung: 5,600 t
Länge: 485 Fuß
Höchstgeschwindigkeit: 32 Knoten
Reichweite: 5,500 Seemeilen/16 Knoten

Hauptbewaffnung: 8 - 5.25 Zoll/45 [4x2] (Naiad, Euryalus, Hermione, Cleopatra und Argonaut 10 - 5.25 Zoll/50 [5x2])
Nebenbewaffnung: keine
Torpedos: 6 - 21 Zoll [2x3]
Seitenpanzerung: 3 Zoll
Deckpanzerung: 2 Zoll
Hauptgeschützpanzerung: keine
Nebengeschützpanzerung: keine
Kommandoturmpanzerung: keine
Katapulte: keine
Flugzeuge: keine

BRITISCHE LEICHTE KREUZER

Fiji-Klasse



Schiffe [Datum]: Fiji [1940], Kenya [1940], Nigeria [1940], Mauritius [1941], Trinidad [1941], Gambia [1942], Jamaica [1942], Bermuda [1942]

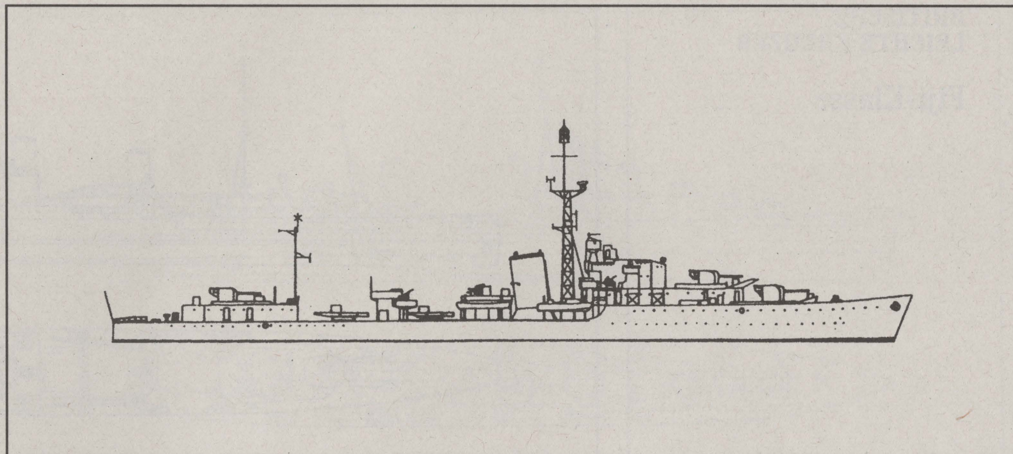
Verdrängung: 8,530 t
Länge: 538 Fuß
Höchstgeschwindigkeit: 32 Knoten
Reichweite: 12,500 Seemeilen/12 Knoten
Hauptbewaffnung: 12 - 6 Zoll/50/XXIII [4x3]
Nebenbewaffnung: keine

Torpedos: 6 - 21 Zoll [2x3]

Seitenpanzerung: 3.5 Zoll
Deckpanzerung: 2 Zoll
Hauptgeschützpanzerung: 2 Zoll
Nebengeschützpanzerung: keine
Kommandoturmpanzerung: keine

Katapulte: 1
Flugzeuge: 2

Flotten-Zerstörer



Klassen [Datum]: Tribal [1928-9], J [1939], K [1939], L [1940-2], M [1942-3], N [1940-2]

Verdrängung: 1,690 t - 1,935 t
Länge: 339 Fuß 6 Zoll - 345 Fuß 6 Zoll
Höchstgeschwindigkeit: 36 Knoten (Tribal-Klasse 37 Knoten)
Reichweite: 5,500 Seemeilen/15 Knoten

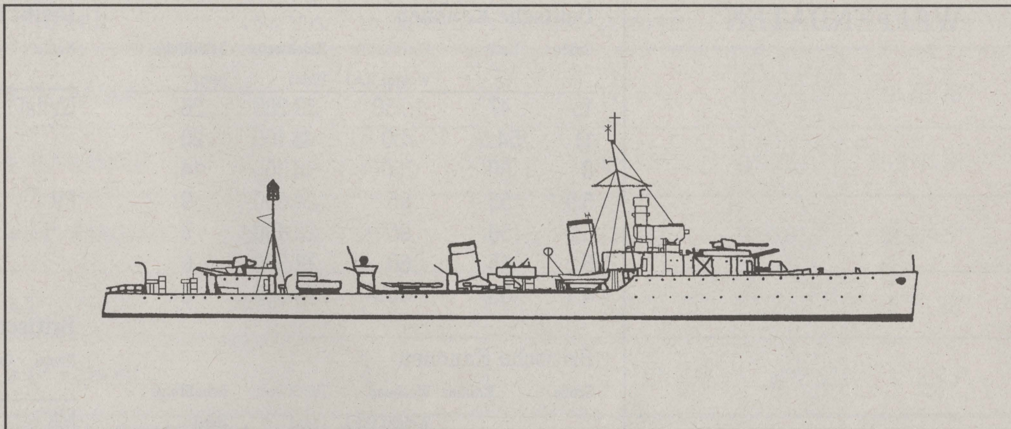
Hauptbewaffnung: 6 - 4.7 Zoll/45/XII [3x2] (Tribal-Klasse 8 - 4.7 Zoll/45/XII [4x2])
Nebenbewaffnung: keine

Torpedos: 10 - 21 Zoll [2x5] (Tribal-Klasse 4 - 21 Zoll [1x4], L- und M-Klasse 8 - 21 Zoll [2x4])

Seitenpanzerung: keine
Deckpanzerung: keine
Hauptgeschützpanzerung: keine
Nebengeschützpanzerung: keine
Kommandoturmpanzerung: keine

Katapulte: keine
Flugzeuge: keine

Standard-Zerstörer



Klassen [Datum]: A [1929], B [1930], C [1931], D [1932], E [1934], F [1934], G [1935], H [1935], I [1936], O [1941-2], P [1941], Q [1942], R [1942-3], S [1942-4], T [1943-4]

Verdrängung: 1,350 t - 1,935 t
Länge: 309 Fuß - 339 Fuß 6 Zoll
Höchstgeschwindigkeit: 35 - 37 Knoten
Reichweite: 3,500 Seemeilen/15 Knoten

Hauptbewaffnung: 4 - 4.7 Zoll/45/IX [4x1] (Flottillenführer 5 - 4.7 Zoll/45/IX [5x1], P-Klasse 4 - 4 Zoll/45 [4x1])
Nebenbewaffnung: keine

Torpedos: 8 - 21 Zoll [2x4] (Glowworm- und I-Klasse 10 - 21 Zoll [2x5], (ausgewählte Schiffe in allen Klassen) 4 - 21 Zoll [1x4] plus zusätzlich FLA, ASW oder Minen)

Seitenpanzerung: keine
Deckpanzerung: keine
Hauptgeschützpanzerung: keine
Nebengeschützpanzerung: keine
Kommandoturmpanzerung: keine

Katapulte: keine
Flugzeuge: keine

WAFFENDATEN

Deutsche Kanonen

Größe	Kaliber	Warhead Weight (Lb.)	Reichweite (Yds.)	Schußfolge (sec.)
15	47	1,750	39.200	26
11	54.5	700	46.100	20
8	60	250	36.300	14
5.9	55	95	24.600	9
5.9	50	95	23.800	9
5	45	60	22.300	6
4.1	65	40	23.500	6

Britische Kanonen

Größe	Kaliber	Warhead Weight (Lb.)	Reichweite (Yds.)	Schußfolge (sec.)
16/I	45	2.048	39.100	38
15/I	42	1.938	33.550	30
14/VII	45	1.590	38.550	30
8/VIII	50	256	30.650	12
6/XXIII	50	112	25.500	13
6/XXII	50	100	25.800	13
5.5/I	50	82	18.500	6
5.25/I	50	80	23.500	8
4.7/XII	45	50	16.970	7
4.7/XI	50	62	21.300	6
4.7/IX	45	50	17.200	6
4.7/VIII	40	50	16.450	6
4.5/I-V	45	55	21.500	6
4/XVI, XXI	45	35.9	19.850	6

Deutsche Torpedos

Name	Größe (inches)	Warhead Weight (lb.)	Reichweite (yds.)/ Geschwindigkeit (kts.)
GVIIaT1	21	661	6.500/44
			8.750/40
FV	17.7	440	1.500/40
			4.000/24

Britische Torpedos

Name	Größe (inches)	Warhead Weight (lb.)	Reichweite (yds.)/ Geschwindigkeit (kts.)
Mk I	24.5	742	15.000/35
			20.000/30
Mk IV	21	515	8.000/39
			10.000/35
			13.500/25
Mk VII	21	805	16.000/33
Mk X	21	661	3.280/47
			8.750/36
			13.120/29
Mk VIII	18	440	1.500/40
			4.000/24

DURCHBRECHEN DER PANZERUNG

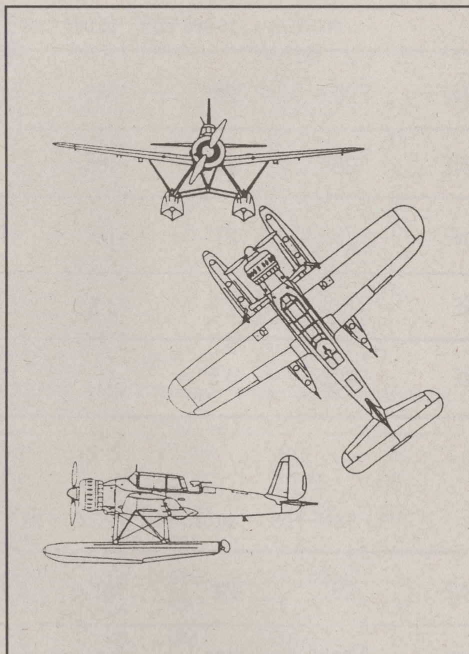
Britisch	5.000 YDS.	10.000 YDS.	15.000 YDS.	20.000 YDS.	25.000 YDS.	30.000 YDS.
● 16″ KANONE	29″	24″	18″	14″	11.5″/4.5″	10.75″/6″
● 15″ KANONE	26″	21″	16″	12″	9″/3.5″	6.5″/4.5″
● 14″ KANONE	26″	21″	16″	12″	9″/3.5″	6.5″/4.5″
● 8″ KANONE	10.5″	7″	4.5″	3.25″/1.75″	2″/2.5″	5″/3.25″
● 6″ KANONE	6.25″	4.5″	4″	3″/1.75″	1.75″/2.5″	1″/2.75″

Deutsch	5.000 YDS.	10.000 YDS.	15.000 YDS.	20.000 YDS.	25.000 YDS.	30.000 YDS-
● 15″ KANONE	29″	24″	18″	14″	11.5″/4.5″	9.75″/6″
● 11″ KANONE	20.25″	16″	12″	9″	7.25″/3″	6.5″/4″
● 8″ KANONE	10.5″	7″	4.5″	3.25″/1.5″	1.5″/2.5″	5″/4.25″

FLUGZEUGDATEN

DEUTSCHE AUFKLÄRUNG

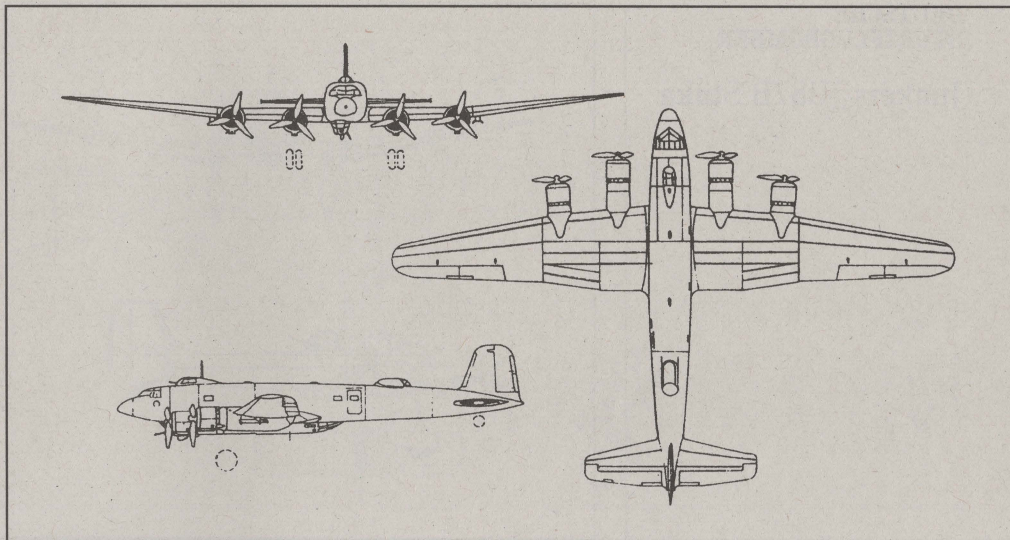
Arado Ar.196



Jahr: 1939
Motor: 960 PS BMW132 K 9-Zylinder-Sternmotor luftgekühlt
Flügelspanne: 40 Fuß 8 Zoll
Länge: 36 Fuß 1 Zoll
Höhe: 14 Fuß 7 Zoll
Gewicht: 8,225 Pfund
Höchstgeschwindigkeit: 193 Meilen/h in 13,120 Fuß
Dienstgipfelhöhe: 22,960 Fuß
Reichweite: 665 Meilen
Bewaffnung: 1 - Maschinengewehr, 2 - 20 mm Kanonen, 220 Pfund an Bomben
Besatzung: 2

DEUTSCHE AUFKLÄRUNGSBOMBER

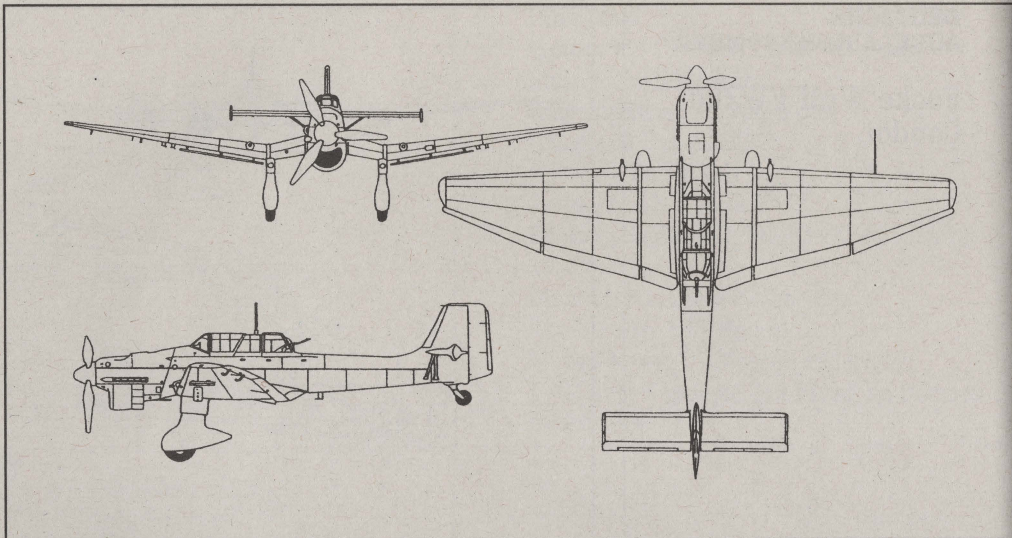
Focke Wulf FW200 Condor



Jahr: 1940
Motor: 4 - 830 PS BMW132 H 9-Zylinder-Sternmotor luftgekühlt
Flügelspanne: 107 Fuß 9.5 Zoll
Länge: 77 Fuß **Höhe:** 20 Fuß 8 Zoll
Gewicht: 50,045 Pfund
Höchstgeschwindigkeit: 224 Meilen/h in 15,410 Fuß
Dienstgipfelhöhe: 19,000 Fuß
Reichweite: 2,206 Meilen
Bewaffnung: 4 - Maschinengewehre, 1-20 mm Kanone, 2,755 Pfund an Bomben
Besatzung: 5

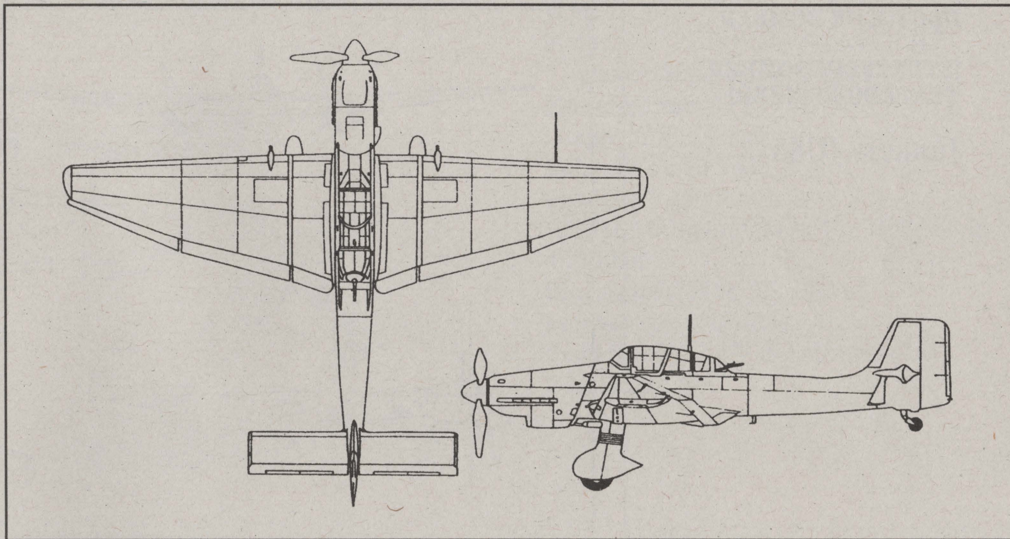
DEUTSCHE STURZFLUGBOMBER

Junkers JU87B Stuka



Jahr: 1938
Motor: 1,200 PS Junkers Jumo 211 12-Zylinder V flüssiggekühlt
Flügelspanne: 45 Fuß 3 Zoll
Länge: 36 Fuß 5 Zoll
Höhe: 13 Fuß 2 Zoll
Gewicht: 9,560 Pfund
Höchstgeschwindigkeit: 238 Meilen/h in 13,410 Fuß
Dienstgipfelhöhe: 26,250 Fuß
Reichweite: 490 Meilen
Bewaffnung: 3 - Maschinengewehre, 1,100 Pfund an Bomben
Besatzung: 2

Junkers JU87D

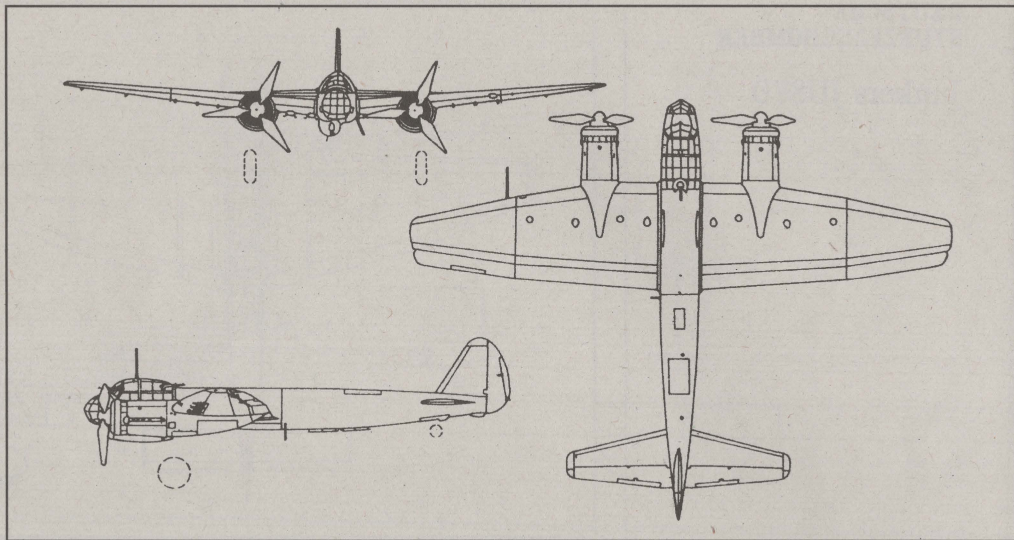


Jahr: 1941
Motor: 1,400 PS Junkers Jumo 211J-1 12-Zylinder V flüssiggekühlt
Flügelspanne: 45 Fuß 3 Zoll
Länge: 37 Fuß 9 Zoll
Höhe: 12 Fuß 9 Zoll
Gewicht: 12,880 Pfund
Höchstgeschwindigkeit: 255 Meilen/h in 13,500 Fuß
Dienstgipfelhöhe: 23,905 Fuß
Reichweite: 954 Meilen
Bewaffnung: 4 - Maschinengewehre, 3,968 Pfund an Bomben
Besatzung: 2

DEUTSCHE BOMBER

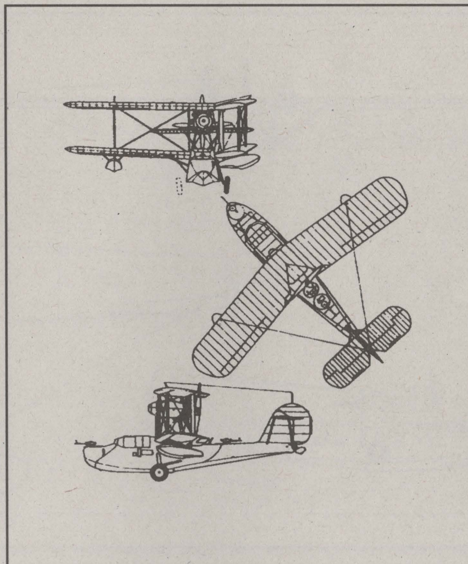
(STURZFLUGBOMBER, TORPEDO-BOMBER)

Junkers JU88



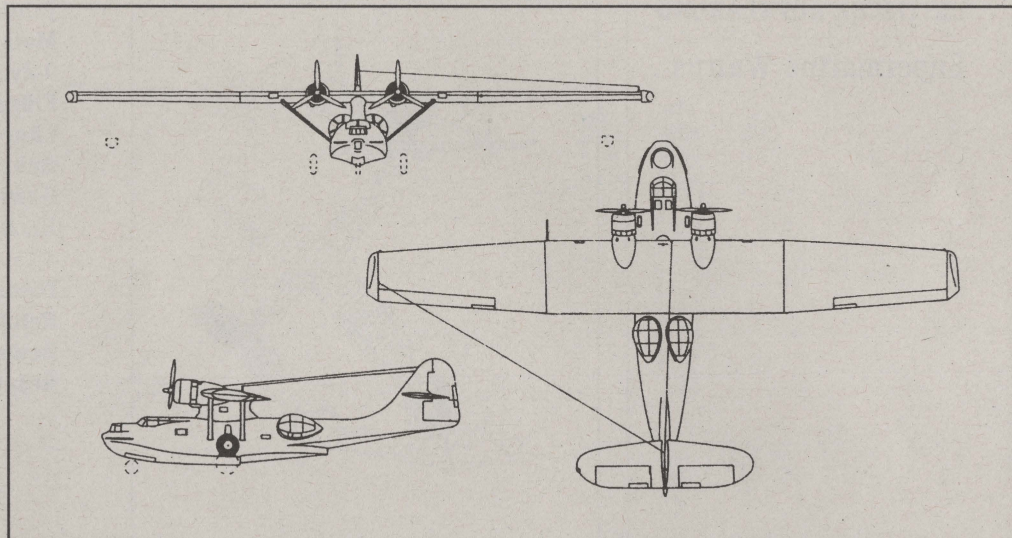
Jahr: 1939
Motor: 2 - 1,200 PS Junkers Jumo 211B 12-Zylinder V flüssiggekühlt
Flügelspanne: 60 Fuß 3 Zoll
Länge: 47 Fuß 1 Zoll
Höhe: 17 Fuß 6 Zoll
Gewicht: 22,840 Pfund
Höchstgeschwindigkeit: 280 Meilen/h in 18,050 Fuß
Dienstgipfelhöhe: 26,250 Fuß
Reichweite: 1,056 Meilen
Bewaffnung: 3 - Maschinengewehre, 3,960 Pfund an Bomben (1 - 17.7 Zoll Torpedo)
Besatzung: 4

Supermarine Walrus



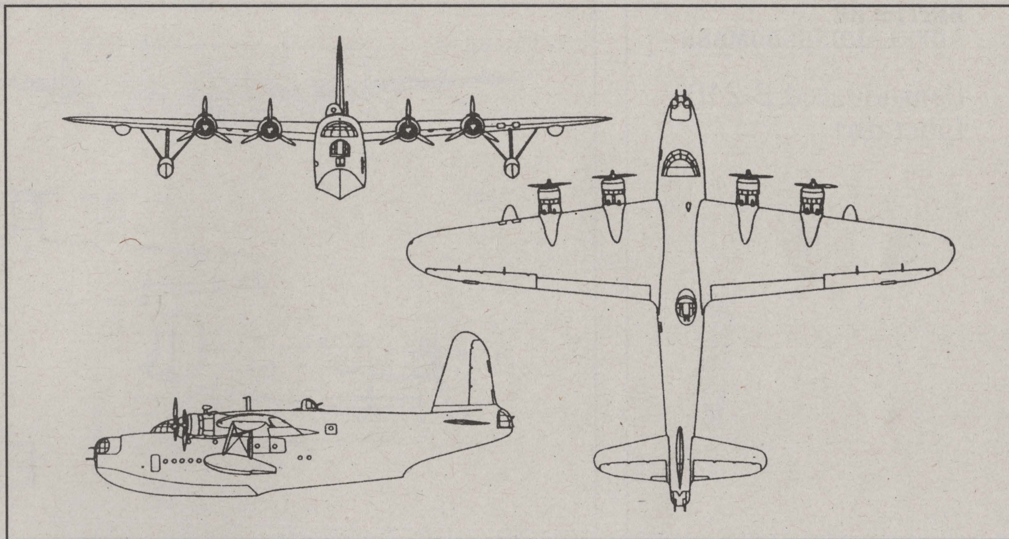
Jahr: 1936
Motor: 775 PS Bristol Pegasus 11.M.2 9-Zylinder-Sternmotor luftgekühlt
Flügelspanne: 45 Fuß 10 Zoll
Länge: 37 Fuß 7 Zoll
Höhe: 15 Fuß 3 Zoll
Gewicht: 7,200 Pfund
Höchstgeschwindigkeit: 135 Meilen/h in 4,750 Fuß
Dienstgipfelhöhe: 18,500 Fuß
Reichweite: 600 Meilen
Bewaffnung: 2 - Maschinengewehre
Besatzung: 4

Consolidated PBY-5A Catalina



Jahr: 1941
Motor: 2-1,200 PS Pratt & Whitney R-1830-82 TwinWasp 14-Zylinder-Sternmotor luftgekühlt
Flügelspanne: 104 Fuß
Länge: 63 Fuß 10 Zoll
Höhe: 20 Fuß 2 Zoll
Gewicht: 35,420 Pfund
Höchstgeschwindigkeit: 175 Meilen/h in 7,000 Fuß
Dienstgipfelhöhe: 18,100 Fuß
Reichweite: 2,350 Meilen
Bewaffnung: 5 - Maschinengewehre, 4,000 Pfund an Bomben
Besatzung: 7-9

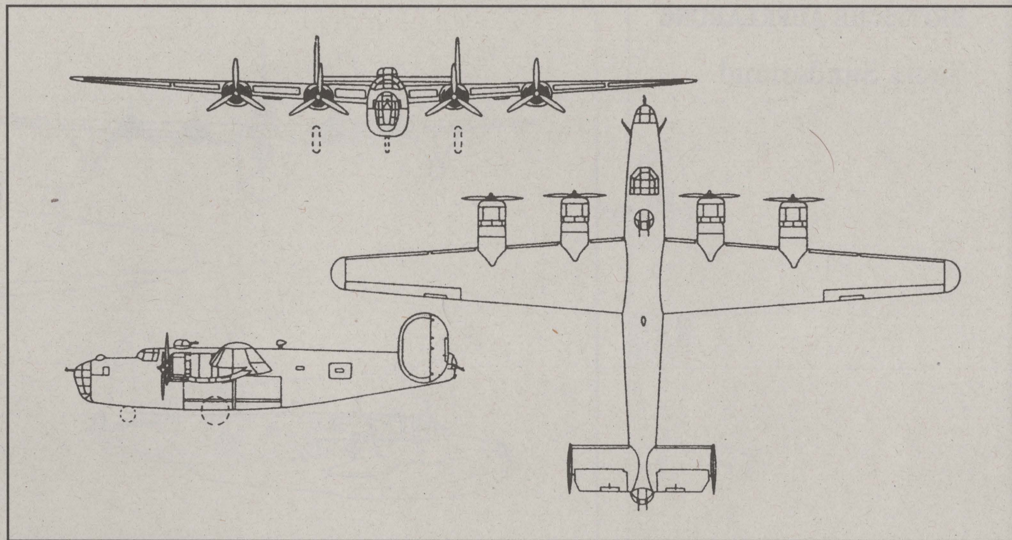
Short Sunderland



Jahr: 1938
Motor: 4 - 1,010 PS Bristol Pegasus XXII 9-Zylinder-Sternmotor luftgekühlt
Flügelspanne: 112 Fuß 9 Zoll
Länge: 85 Fuß 4 Zoll
Höhe: 32 Fuß 10 Zoll
Gewicht: 50,100 Pfund
Höchstgeschwindigkeit: 210 Meilen/h in 6,500 Fuß
Dienstgipfelhöhe: 17,900 Fuß
Reichweite: 2,980 Meilen
Bewaffnung: 7 - Maschinengewehre, 2,000 Pfund an Bomben
Besatzung: 13

BRITISCHE AUFKLÄRUNGSBOMBER

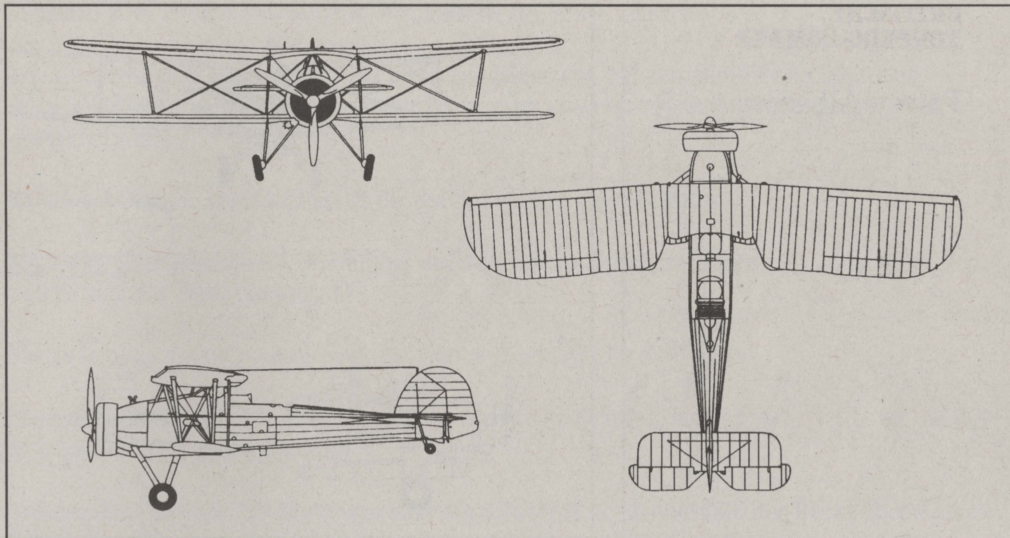
Consolidated B-24D Liberator



Jahr: 1942
Motor: 4-1,200 PS Pratt & Whitney R-1830-43 Twin Wasp 14-Zylinder-Sternmotor luftgekühlt
Flügelspanne: 110 Fuß
Länge: 66 Fuß 4 Zoll
Höhe: 17 Fuß 11 Zoll
Gewicht: 60,000 Pfund
Höchstgeschwindigkeit: 303 Meilen/h in 25,000 Fuß
Dienstgipfelhöhe: 32,000 Fuß
Reichweite: 2,850 Meilen
Bewaffnung: 10 - Maschinengewehre, 8,000 Pfund an Bomben
Besatzung: 8-10

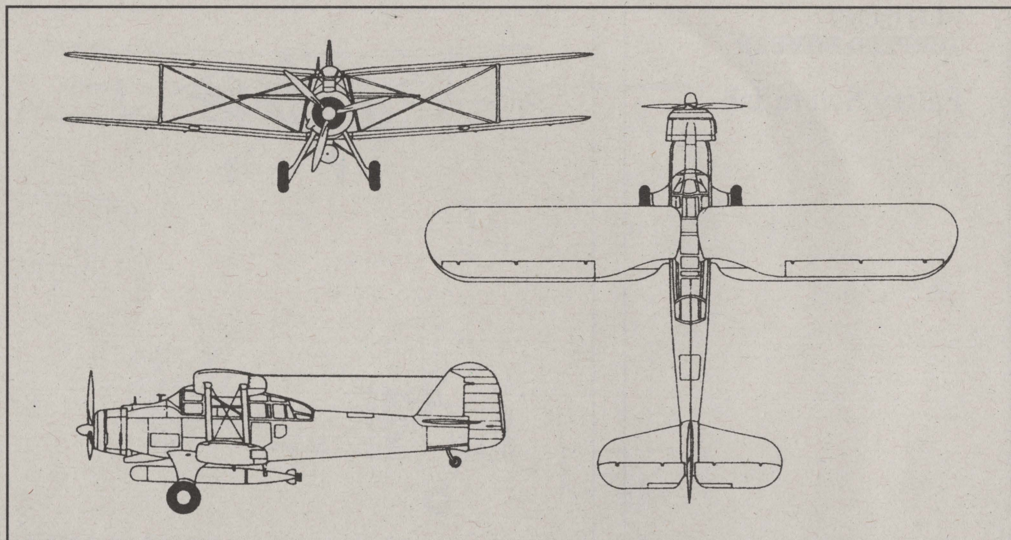
BRITISCHE TORPEDO-BOMBER

Fairey Swordfish



Jahr: 1936
Motor: 690 PS Bristol Pegasus III.M3 9-Zylinder-Sternmotor luftgekühlt
Flügelspanne: 45 Fuß 6 Zoll
Länge: 36 Fuß 4 Zoll
Höhe: 12 Fuß 10 Zoll
Gewicht: 9,250 Pfund
Höchstgeschwindigkeit: 139 Meilen/h in 4,750 Fuß
Dienstgipfelhöhe: 10,700 Fuß
Reichweite: 546 Meilen
Bewaffnung: 2 - Maschinengewehre, 1 - 18 Zoll Torpedo
Besatzung: 2-3

Fairey Albacore



Jahr: 1940
Motor: 1,065 PS Bristol Taurus II 14-Zylinder-Sternmotor luftgekühlt
Flügelspanne: 50 Fuß
Länge: 39 Fuß 9.5 Zoll
Höhe: 15 Fuß 3 Zoll
Gewicht: 10,600 Pfund
Höchstgeschwindigkeit: 161 Meilen/h in 4,000 Fuß
Dienstgipfelhöhe: 20,700 Fuß
Reichweite: 930 Meilen
Bewaffnung: 3 - Maschinengewehre, 1 - 18 Zoll Torpedo
Besatzung: 3

GLOSSAR

Achtern: Zum Heck eines Schiffes, der hintere Teil eines Schiffes.

Alles-oder-Nichts Panzerung: Ein Panzerungskonzept, bei dem ein System innerhalb eines Schiffes entweder mit maximaler Panzerung ausgestattet ist oder überhaupt nicht geschützt wird.

Backbord: Nautischer Fachbegriff für die linke Seite eines Schiffes.

Barbette: Eine gepanzerte Umhüllung unterhalb eines Geschützturmes auf Schlachtschiffen zum Schutz der Munitionszufuhr.

Batterie: Eine Gruppe von Geschützen, die meistens als Einheit feuert.

Breitseite: Der Gebrauch aller Hauptgeschütze eines Schiffes, nur möglich, wenn auf die eine oder andere Seite gefeuert wird.

Brücke: Eine überdachte Plattform oder ein offener Bereich oberhalb der DeckküEbene eines Schiffes, von dem aus das Schiff kommandiert wird.

Bug: Die Vorderseite eines Schiffes.

Deckpanzerung: Ein dickes Deck aus gehärteten Stahlplatten, um ein Schiff vor Bomben und Geschossen mit hoher Flugbahn von oben her zu schützen.

Dreadnought: (1) Die HMS „Dreadnought", das erste Schlachtschiff, das eine Gruppe von großkalibrigen Geschützen gleicher Größe als Hauptbewaffnung hatte (im Gegensatz zu einer Mischung aus großen und mittleren Geschützen),
(2) Jedes Schlachtschiff, das nach dem Basisdesign der HMS „Dreadnought" aufgebaut ist.

Duales Waffensystem: Zweifach verwendbares Geschütz, um auf Schiffe und Flugzeuge zu schießen.

Entfernungsmesser: Ein Gerät, optisch oder elektronisch (Radar), um die Distanz von einem Schiff zu einem anderen zu messen, als Schützenhilfe.

Feuerleitstand: Die Station auf einem Kriegsschiff, von der aus ein einzelner Offizier oder ein Offiziersstab das Geschützfeuer aller oder einer Gruppe der Schiffsgeschütze leitet.

Feuerleitung: Die Richtung des Geschützfeuers eines Schiffes.

Flottenkommando: Die Kommandozentrale, von der aus ein Kampfverband kommandiert wird.

Flugbahn: Der Bogen, dem ein Geschoß folgt, wenn es durch die Luft fliegt.

Gegenfluten: Absichtliches Einlassen von Wasser auf einer Schiffsseite, um die durch Schäden verursachte Schlagseite der anderen Seite auszugleichen.

Hauptbewaffnung: Die primären Geschützbatterien eines Schiffes, meistens um Schiffen vergleichbarer Größe zu begegnen.

HE: Hoch-Explosive Munition, um einen maximalen Explosionseffekt zu erreichen (und daher nicht wirksam gegen gepanzerte Ziele).

Heck: Die Hinterseite eines Schiffes.

Immunzone: Die Reichweite bei der die wichtigsten Teile eines Schlachtschiffes sicher sind, weil sie für Geschosse mit niedriger Flugbahn die Entfernung zu weit, für Geschosse mit hoher Flugbahn zu kurz ist, um die Seitenpanzerung, bzw. die Deckpanzerung zu durchschlagen.

Kaliber: Der Bohrungsdurchmesser eines Geschützes.

Katapult: Eine Vorrichtung, um ein Flugzeug vom Deck eines Schiffes aus in die Luft zu befördern.

Kiel: Die zentralen Spante oder Stahlplatten am Boden des Schiffes.

Klasse: Eine Gruppe von Schiffen, die nach gleichem Basisdesign gebaut wurden.

Knoten: Maßeinheit für die Geschwindigkeit eines Schiffes, basierend auf Seemeilen pro Stunde.

Kommandoturm: (1) Ein gepanzertes Steuerhaus auf dem Deck eines Schiffes, (2) Eine erhöhte Konstruktion auf dem Deck eines U-Bootes für Überwachung und Einstieg.

Kurs: Die Richtung, in die ein Schiff fahren soll.

Leichter Kreuzer: Ein Kriegsschiff, kleiner als ein schwerer Kreuzer, mit leichter Panzerung und mit Hauptgeschützen von etwa 6 Zoll bestückt.

Lokale Kontrolle: Feuerkontrolle von jedem Turm separat.

Maschine: Der Schiffsmotor.

Meßschießen: Geschosse werden von einem Kriegsschiff abgefeuert, um die Wasserspritzer zu beobachten. Der Zweck ist die Zieljustierung der Batterie.

Nebenbewaffnung: Geschützbatterien von kleinerem Kaliber als die Hauptbewaffnung, gewöhnlich für die Begegnung mit kleineren Schiffen.

Neuausrüstung: Ein Prozeß, bei dem ein Schiff mit neuerer Ausstattung bestückt wird, um die Nutzungsdauer älterer Schiffe auszudehnen.

Operationen: In nautischer Terminologie,
(1) Die koordinierten Aktivitäten mehrerer Schiffe, um ein bestimmtes Ziel zu erreichen,
(2) Die Art, wie die Marine ihre Aktivitäten im Ganzen durchführt.

Seitenpanzerung: Eine Reihe von gehärteten Stahlplatten entlang der Seite eines Schiffes, um es vor seitlichen Schüssen zu schützen.

PB: Panzerbrechende Munition, entwickelt, um dicke Panzerplatten zu durchschlagen (und daher nicht wirksam gegen ungepanzerte Ziele).

Salve: Simultanes Feuern einer Geschützbatterie.

Schlachtkreuzer: Ein Kriegsschiff, das wie ein Schlachtschiff bewaffnet ist, aber zu Gunsten höherer Geschwindigkeit weniger Panzerung besitzt.

Schwerer Kreuzer: Ein Kriegsschiff, kleiner als ein Schlachtschiff, aber gepanzert und mit Hauptgeschützen von etwa 8 Zoll bestückt.

Seemeile: Ein nautisches Distanzmaß entsprechend 6,080 Fuß.

Stapellauf: Ein Schiff zu Wasser lassen (dies geschah gewöhnlich lange bevor das Schiff in Dienst gestellt wurde, die verbleibenden Arbeiten fanden statt, während das Schiff bereits im Wasser war).

auf Stapel legen: Gewöhnlich der erste Schritt bei dem Bau eines Schiffes, um den Kiel zu konstruieren.

Steuerbord: Nautischer Fachbegriff für die rechte Seite eines Schiffes.

Streuung: Die Verteilung von Einzelgeschossen, entweder von Geschützen oder Torpedos (je weiter die Streuung, desto höher die Wahrscheinlichkeit für einen Treffer, aber desto geringer die Schadenswirkung).

Verdrängung: Die Wassermasse, die ein Schiff verdrängt, als Maß für die Größe eines Schiffes (allerdings kann das Gewicht je nach Ladung variieren).

Wellenschaft: Die Achse, die den Schiffsmotor mit den Schraubenwellen verbinden, als Maßeinheit für die Anzahl der Schraubenwellen (z.B. wenn gesagt wird ein Schiff habe drei Wellen, dann hat es drei Schraubenwellen).

Zitadelle: Ein Panzerungskonzept, bei dem die wichtigsten Teile eines Schiffes konzentriert liegen und so von der gesamten Schiffspanzerung geschützt werden.

BIBLIOGRAPHIE

Ballard, Robert. *The Discovery of the Bismarck* (1990).

Barnett, Correlli. *Engage the Enemy More Closely: The Royal Navy in the Second World War* (1991).

Breyer, Siegfried. *Battleships and Battle Cruisers:* 1905-1970 (1973).

Conway's *All the World's Fighting Ships* 1822-1946 (na).

Fighting Ships of World Wars One and Two (1976).

Friedman, Norman. *British Carrier Aviation* (1988).

Friedman, Norman. *Battleship Design and Development* (1978).

Hughes, Terry and Costello, John. *The Battle of the Atlantic* (1977).

Kennedy, Ludovic. *Pursuit* (1974).

Middlebrook, Martin. *Convoy* (na).

Mullenheim-Rechberg, Burkard von. *Battleship Bismarck: A Survivor's Story* (1990).

Parker, R.A.C. Struggle for Survival: *The History of the Second World War* (1989).

Pearce, Frank. Running the Gauntlet: *The Battles for the Barents Sea* (1989).

Polmar, Norman. *Aggressors: Carrier Power vs. Fighting Ship, vol. 2* (1990).

Porten, Edward von der. *The German Navy in World War II* (1969).

Puleston, W.D. *The Influence of Sea Power in World War II* (1947).

Raven, Alan and Roberts, John. *British Cruisers of World War II* (1980).

Roskill, Stephen. *Churchill and the Admirals* (1977).

Roskill, Stephen. *The War at Sea, 4 vol.* (1954-61).

Ruge, Friedrich. *Sea Warfare, 1939-45* (1957).

Schoenfeld, Maxwell. *The War Ministry of Winston Churchill* (1972).

Schoefield, B.B. *The Russian Convoys* (1964).

Showell, Jak. *The German Navy in World War Two: A Reference Guide* (na).

Steven, Martin. *Sea Battles in Closeup: World War II* (1988).

Taylor, Theodore. *Battle in the English Channel* (1983).

Whitley, M.J. *Destroyers of World War Two* (1988).

Whitley, M.J. *German Cruisers of World War Two* (1987).

HANDBUCH FÜR DEN SPIELER



SPIELOPTIONEN WÄHLEN

Dieser Abschnitt enthält die Informationen, die zum Spielen von BURNING STEEL: ENTSCHEIDUNG IM NORDATLANTIK nötig sind. In dieser Beschreibung gehen wir davon aus, daß Sie eine Maus benutzen, aber es können genauso die äquivalenten Tastaturbelegungen verwendet werden. Diese Tastaturbelegungen und andere rechnerspezifische Angaben finden Sie in der SPIELANLEITUNG, die dem Spiel beiliegt.

BURNING STEEL: ENTSCHEIDUNG IM NORDATLANTIK enthält eine Vielzahl von Szenarien und Spielelementen. Wenn Sie ein neues Spiel beginnen, dann können Sie in einer Reihe von Menüs die verfügbaren Optionen anwählen. Jedes Menü steht dabei für eine Auswahlmöglichkeit, und je nach Ihrer Wahl erscheinen die weiteren Menüs in logischer Reihenfolge.

Wenn Sie während des Auswahlprozesses eine vorangegangene Wahl rückgängig machen wollen, dann klicken Sie einfach die ABBRUCH-Schaltfläche auf dem aktuellen Bildschirm an. Sie kommen dann wieder an einen früheren Punkt der Spielauswahl.

Das Menü SPIEL WÄHLEN

Dieses Menü erlaubt es Ihnen, die Art des Spieles einzustellen. BURNING STEEL: ENTSCHEIDUNG IM NORDATLANTIK bietet Ihnen drei Arten zu spielen, welche sich in Länge und Komplexität unterscheiden. Außerdem können Sie über dieses Menü einen alten Spielstand laden oder sich die Wiederholung eines alten Spiels ansehen.

GEFECHT

Gefechte sind die kürzeste und einfachste Art des Spieles, welche Sie wählen können. Ein Gefecht simuliert eine Begegnung zwischen zwei Schiffen oder Kampfverbänden, die sich bereits in Geschützreichweite zueinander befinden, wenn der Kampf beginnt. Ein solches Gefecht dauert von fünf Minuten bis hin zu einigen Stunden.

Wenn Sie die GEFECHTE-Schaltfläche angeklickt haben, dann können Sie im weiter unten beschriebenen Menü GEFECHT WÄHLEN, welches dann erscheint, ein spezielles Gefecht auswählen.

OPERATION
Der Verlauf des Krieges auf der Oberfläche des Nordatlantik wurde von den Einsätzen der großen deutschen Kriegsschiffe bestimmt. Ruhephasen, in denen die Briten Patrouillen aussandten und beide Seiten sich vorbereiteten, wechselten sich ab mit aktionsgeladenen Phasen, in denen dutzende von Schiffen über den gesamten Ozean manövriert wurden. Die Operationen, die im Spiel enthalten sind, decken die signifikantesten Perioden dieser Art ab, beginnend mit dem deutschen Einsatz auf hoher See und von einer Dauer, die die jeweilige Reise abdeckt, von wenigen Tagen bis hin zu vielen Wochen.

Wenn Sie die OPERATIONEN-Schaltfläche angeklickt haben, dann können Sie im weiter unten beschriebenen Menü OPERATION WÄHLEN, welches dann erscheint, eine spezielle Operation auswählen.

ALTES GEFECHT/ ALTE OPERATION
Diese Optionen ermöglichen es Ihnen, ein zuvor gespeichertes Spiel weiterzuführen. Sie haben die Möglichkeit, im weiter unten beschriebenen Menü LADEN, welches dann erscheint, einen speziellen Spielstand auszuwählen.

WIEDERHOLUNG
Diese Option ermöglicht es Ihnen, eine Wiederholungssequenz eines alten Gefechtes anzusehen. Sie haben die Möglichkeit, im weiter unten beschriebenen Menü WIEDERHOLUNG, welches dann erscheint, eine spezielle Filmsequenz auszuwählen.

Das Menü SEITE WÄHLEN

Wenn Sie die Option GEFECHT, OPERATION oder KAMPAGNE im Menü SPIEL WÄHLEN anklicken, dann können Sie hier zwischen dem Oberbefehl über die britischen oder die deutschen Seestreitkräfte wählen. Dazu klicken Sie einfach auf die entsprechende Schaltfläche.

Das Menü GEFECHT/ OPERATION WÄHLEN

Wenn Sie die Option GEFECHT oder OPERATION im Menü SPIEL WÄHLEN anklicken, dann können Sie hier Ihre Wahl spezifizieren. Dieses Menü zeigt den Titel und einen kurzen Überblick von jedem verfügbaren Szenario der gewählten Art. Um durch die auswählbaren Operationen zu blättern, klicken Sie auf die Schaltflächen WEITER oder ZURÜCK. Um die gewünschte Operation zu spielen, klicken Sie auf die Schaltfläche LADEN.

Das Menü LADEN

Wenn Sie eine der Optionen wählen, mit denen Sie alte Spielstände laden können, dann können Sie hier ihre Wahl spezifizieren. Für die genauen Ladeanweisungen sehen Sie bitte in der SPIELANLEITUNG nach, die dem Spiel beiliegt.

Das Menü WIEDERHOLUNG

Wenn Sie die Option WIEDERHOLUNG ANSEHEN auswählen, dann können Sie hier ihre Wahl spezifizieren und das Gefecht bestimmen, welches Sie ansehen möchten. Für die genauen Ladeanweisungen sehen Sie bitte in der SPIELANLEITUNG nach, die dem Spiel beiliegt.

DIE MENÜLEISTE

Die Menüleiste erlaubt Ihnen den Zugriff auf eine Vielzahl von Spielfunktionen. Sie erscheint ganz oben am Bildschirm, wenn Sie die rechte Maustaste drücken. Sie wählen den Titel und die einzelnen Funktionen dann mit der linken Maustaste aus. Wenn Sie das Menü ohne eine Funktion auszuführen wieder verlassen wollen, dann drücken Sie noch einmal die rechte Maustaste.

SPIEL

Dieses Menü ermöglicht es Ihnen, einen Spielstand abzuspeichern. Das Spiel wird an dieser Stelle unterbrochen, und Sie können es zu einem späteren Zeitpunkt von dieser Stelle an weiterführen.

SPIEL SPEICHERN

Diese Option ermöglicht es Ihnen, einen Spielstand abzuspeichern, damit Sie das Spiel danach abbrechen und später wieder aufnehmen können (Sie können diese Option benutzen, wenn Ihnen eine Operation mißlungen ist und wiederholt werden soll).

SPIEL BEENDEN

Diese Option ermöglicht es Ihnen, das laufende Szenario zu verlassen. Sie gelangen dabei nicht direkt zurück auf die DOS-Ebene, sondern können noch das Spiel aufzeichnen und ein anderes Spiel auswählen, wenn Sie es wünschen.

OPTIONEN

Dieses Menü ermöglicht es Ihnen, bestimmte Aspekte der Spielumgebung zu verstellen.

GESCHWINDIGKEIT

Hiermit können Sie einstellen, wie schnell die Aktionen ablaufen sollen. Dabei ist „1“ der langsamste Wert.

GERÄUSCHE

Diese Option schaltet die Musik im Spiel an und aus.

SPIELPAUSE

Mit dieser Option halten Sie das laufende Spiel an und können es wieder weiterführen. Es schaltet die Spieluhr an und aus, und Sie können so den Zeitlauf im Spiel zeitweise unterbrechen. Beachten Sie, daß alle Kontrollmöglichkeiten auch in der Pause verfügbar sind, so daß Sie die Pause einschalten können, Befehle geben können, um danach das Spiel so weiterzuführen.

NACHRICHTEN

Diese Option ermöglicht Ihnen die Kontrolle über alle Informationen und Neuigkeiten, die Sie während des Spielablaufes erhalten. Alle aktivierten Nachrichten werden gelb dargestellt. Durch Klicken auf die einzelnen Nachrichtentypen, können Sie diese entweder aktivieren oder deaktivieren. Im einzelnen stehen ihn folgende Typen zu Verfügung:

SCHADEN
Diese Nachrichten informieren Sie über behobene Schäden auf dem Schiff.

KAMPF
Es gibt zwei Arten von Kampfinformationen. Die eine bezieht sich auf Treffer, die der Gegner bei Ihnen erzielt hat und die andere auf Treffer, die Sie dem Gegner zufügen konnten. Beide werden durch diese Option gesteuert.

ALLGEMEIN
Wenn diese Option ausgeschaltet ist, werden nur die kritischen Nachrichten auf Admiralitätsebene angezeigt. Das sind dann nur Nachrichten, die sich direkt auf Ereignisse mit Ihren Schiffen beziehen.

TREFFERANIM
Wenn diese Option eingeschaltet ist, wird bei jedem Treffer zur Schadensstation umgeschaltet und die Wirkung der Granate dargestellt. Dieses gibt Ihnen die Möglichkeit, genau zu verfolgen, was mit Ihrem Schiff passiert. Das Spiel wird hierbei jedoch merklich abgebremst.

VERZÖGERUNG
Diese Option läßt die Nachrichtenfelder nach einer bestimmten Zeit automatisch wieder verschwinden. Diese Zeit ist von der voreingestellten Spielgeschwindigkeit abhängig. Wenn diese Option nicht aktiviert ist, wartet das Programm, bis Sie mit dem Mauszeiger in das Nachrichtenfeld geklickt oder die Leertaste gedrückt haben.

KREISE (Brücke und Aktionsstationen)
Diese Option ermöglicht Ihnen die Kontrolle über die Reichweitenkreise der Filterfunktionen. Diese beeinhalten Sichtweite, Radar, Hauptwaffen, Nebenwaffen und Torpedos auf der taktischen Karte und die Such- und Flugzeugfilter auf der strategischen Karte.

FREUND
Stellt die gewünschten Informationen für die eigenen Schiffe dar.

GEGNER
Stellt die gewünschten Informationen für die gegnerischen Schiffe dar.

SCHIFF
Stellt die Informationen nur für das aktive Schiff dar.

STATIONEN
(NUR FÜR FLOTTENKOMMANDO UND AKTIONSSTATIONEN)

Mit diesem Menü bewegen Sie sich von Station zu Station auf dem aktuellen Schiff, oder vom aktuellen Schiff zu einem einer höheren Kommandoebene angehörenden. Vollständige Informationen über die einzelnen Stationen können auf der Seite gefunden werden, die in Klammern angegeben ist.

TF OPS
NAVIGATION Die Navigationsstation (Seite 101).
HAUPTWAFFEN Die Hauptwaffenstation (Seite 104).
NEBENWAFFEN Die Nebenwaffenstation (Seite 110).
TORPEDOS Die Torpedostation (Seite 114).
FLUGZEUGE Die Luftoperationsstation (Seite 120).
SCHADEN Die Schadenskontrollstation (Seite 126).
UMGEBUNG Die Außenstation (Seite 125).
STATUS Der Report des aktuellen Schiffes (Seite 137).

SCHIFFE
(NUR FLOTTENKOMMANDO UND AKTIONSSTATIONEN)

Dieses Menü ist nicht erreichbar, wenn Sie sich auf der Admiralitätsebene befinden. Wenn Sie nicht auf dieser Ebene spielen, dann ist es vom Flottenkommando und den Aktionsstationen aus erreichbar. Sie können hier Informationen über alle gegnerischen Schiffstypen einholen, die in das laufende Gefecht verwickelt sind. Allerdings werden die Daten nicht so vollständig sein, wie die über Ihre eigenen Schiffe. Dieses Menü ermöglicht es Ihnen auch, ein neues Schiff anzuwählen.

BRITISCH
Hiermit können Sie eine Liste der britischen Schiffe aufrufen.

DEUTSCH
Hiermit können Sie eine Liste der deutschen Schiffe aufrufen.

BERICHTE
(NUR AUF ADMIRALITÄTSEBENE)

Dieses Menü ist für Sie nur verfügbar, wenn Sie sich auf der Admiralitätsebene befinden. Es bietet Ihnen eine Vielzahl von Reporten. Und Sie können, indem Sie die Taste <ALT> festhalten und (mit der linken Maustaste) auf einen Titel klicken, einen detaillierten Report zum entsprechenden Thema erhalten.

SCHIFFE
Hiermit erhalten Sie einen Report über alle Schiffe. Sehen Sie für weitere Informationen unter der Überschrift DIE SCHIFFSGESAMTÜBERSICHT im Abschnitt ADMIRALITÄT auf Seite 82 nach. Wenn Sie bei niedergehaltener <STRG/CTRL>-Taste auf ein Schiff klicken, erhalten Sie dessen Report, bei niedergehaltener <ALT>-Taste den Schadensbericht.

KAMPFVERBÄNDE

Hiermit erhalten Sie den Report über den Kampfverband. Sehen Sie für weitere Informationen unter der Überschrift KAMPFVERBÄNDEBERICHT im Abschnitt ADMIRALITÄT auf Seite 83 nach. Klicken Sie auf einen Kampfverband, um das dazugehörende Display zu erhalten.

PATROUILLEN

Hiermit erhalten Sie einen Report über die Patrouillen. Sehen Sie für weitere Informationen unter der Überschrift PATROUILLENBERICHT im Abschnitt ADMIRALITÄT auf Seite 83 nach. Wenn Sie bei niedergehaltener <STRG/CTRL>-Taste auf ein Schiff klicken, erhalten Sie dessen Report, bei niedergehaltener <ALT>-Taste den Schadensbericht.

ESKORTEN

Hiermit erhalten Sie einen Report über die Eskorten. Sehen Sie für weitere Informationen unter der Überschrift ESKORTENBERICHT im Abschnitt ADMIRALITÄT auf Seite 83 nach. Wenn Sie bei niedergehaltener <STRG/CTRL>-Taste auf ein Schiff klicken, erhalten Sie dessen Report, bei niedergehaltener <ALT>-Taste den Schadensbericht.

KONVOIS

Hiermit erhalten Sie einen Report über die Konvois. Sehen Sie für weitere Informationen unter der Überschrift KONVOIBERICHT im Abschnitt ADMIRALITÄT auf Seite 83 nach. Klicken Sie auf einen Konvoi, um das dazugehörende Display zu erhalten.

GESCHICHTSBUCH

Dieses Menü ermöglicht Ihnen den Zugriff auf das Material des on-line-Geschichtsbuches. Dieses Material hilft Ihnen, Ihr Spiel zu verbessern, während Sie mehr über diese Ära erfahren. Sehen Sie für eine vollständige Erklärung im Abschnitt ON-LINE-GESCHICHTSBUCH: GESCHICHTSBUCH des Kapitels HISTORISCHER HINTERGRUND auf Seite 5 nach.

SYSTEME
Beschreibt einzelne Systeme an Bord der Schiffen.

SCHIFFE
Beschreibt verschiedene Klassen von Schiffen.

OPERATIONEN
Erläutert, wie der Krieg auf See geführt wurde.

HINTERGRUND
Informationen über die Marine und andere Themen.

GEFECHTE
Beschreibung der historischen Schlachten und Kampagnen.

EINEN KAMPFVERBAND KOMMANDIEREN

Während BURNING STEEL: ENTSCHEIDUNG IM NORDATLANTIK Sie teilhaben läßt am Einsatz der einzelnen Geschütztürme auf den einzelnen Schiffen bis hin zur Admiralitätsebene, ist das Flottenkommando die zentrale Station im Spiel. Selten kämpften Schiffe alleine, sondern meistens in Kampfverbänden. Diese Kampfverbände wurden von dem diensthabenden Admiral von Bord des Flagschiffes aus kommandiert. Sie beginnen jedes Gefecht im Flottenkommando, genauso jede Operation und die Kampagne, und Sie werden vermutlich auch beim laufenden Spiel oft hierher zurückkehren.

DAS FLOTTENKOMMANDO

Diese Station enthält die Instrumente, die es Ihnen ermöglichen, eine Gruppe von Schiffen problemlos zu kommandieren. Es ist die erste Station, die Sie bei Gefechtsbeginn betreten, und Sie können sie jederzeit aufrufen, indem Sie in dem Pull-Down Menü STATIONEN den Punkt FLOTTENKOMMANDO auswählen.

Das Flottenkommando ist in zwei Hauptbereiche unterteilt: Taktische Karte und Schiffskontrollbereich. Diese beiden Displays zusammen geben Ihnen Informationen und die Kontrolle über die Hauptaspekte aller Schiffsaktivitäten. Sie können tatsächlich ein Gefecht von hier aus leiten (allerdings werden Sie die Nähe und die genauen Steuerungen der Aktionsstationen vermissen).

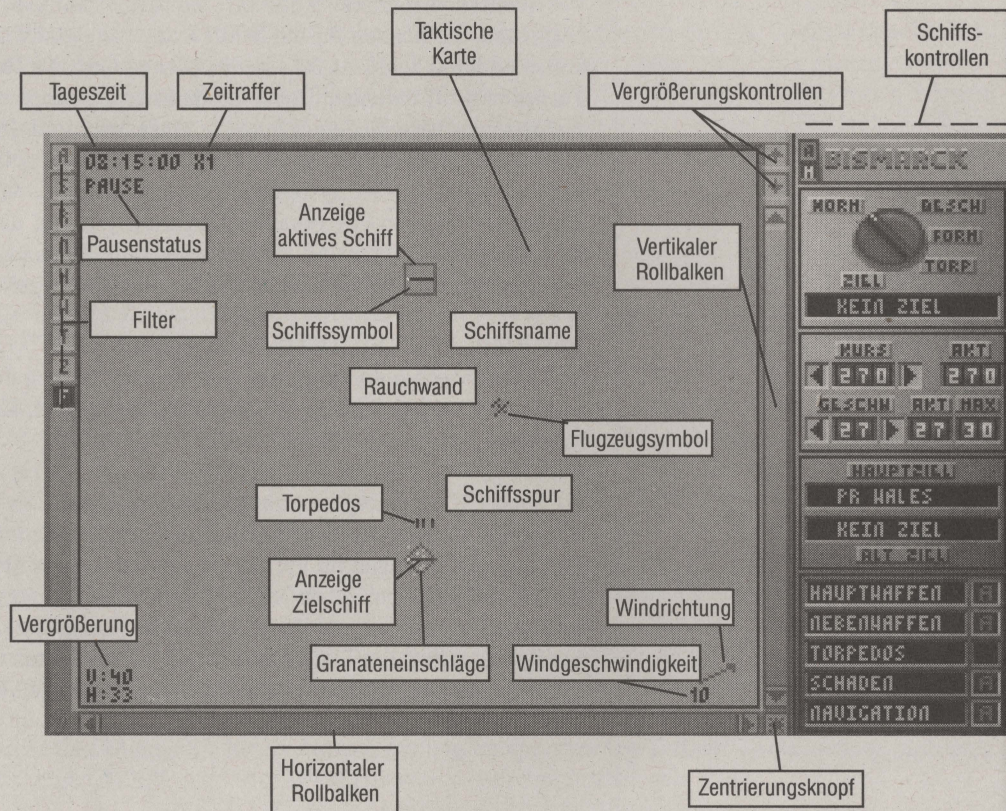
Das Display mit der taktischen Karte ist sowohl eine Übersicht als auch eine Möglichkeit, bestimmte Kommandos zu geben. Um Ihnen die Verfolgung des Kampfgeschehens zu vereinfachen, werden Ihre eigenen Schiffe, gesichtete Gegner, Flugzeuge, Torpedos, Geschoßspritzer und andere Feinheiten eines Gefechts angezeigt. Weiterhin können Sie mittels einiger „Filter" andere nützliche Informationsquellen im Display ein- oder ausblenden. Um Eingaben durchzuführen, können Sie häufig einfach auf den entsprechenden Teil der Karte klicken, meistens, um einem Schiff neue Befehle zu geben und sein Ziel festzulegen.

Der Schiffskontrollbereich enthält alle Instrumente, die zur Erteilung der häufigsten Befehle nötig sind. Sie können für ein Schiff Kurs und Geschwindigkeit festlegen oder ihm befehlen, einem anderen Schiff zu folgen. Sie können die Ziele für seine Geschütze festlegen oder einen Torpedoangriff befehlen. Dabei ist die Frage entscheidendt, wie Kontrollmodus und Kontrollstatus seiner verschiedenen Systeme eingestellt sind. Der Kontrollmodus, am oberen Rand des Bildschirms, entscheidet, ob Sie dem Schiff Befehle geben können („M") oder es völlig autonom handeln soll („A"). Der Systemkontollstatus zeigt an, wie bestimmte Systeme auf dem Schiff kontrolliert werden (die genauen Möglichkeiten sind dabei von System zu System unterschiedlich). Diese Kontrollen sind anfangs vielleicht etwas ungewohnt, aber sie werden Ihnen schon bald enorme Einflußmöglichkeiten über Ihre Flotte geben.

DAS DISPLAY ZUR TAKTISCHEN KARTE

Im Flottenkommando haben Sie eine größere Version der taktischen Karte. Eine kleinere Version finden Sie auch in den Stationen Navigation, Hauptwaffen, Nebenwaffen, Torpedo und Flugzeuge.

Die beiden Karten zeigen exakt dieselben Informationen und benutzen dieselben Kontrollen. Allerdings muß die kleinere Karte denselben Ausschnitt auf kleinerem Raum darstellen. Daher sind die Entfernungen im Verhältnis zur Karte beim Flottenkommando halbiert. Zum Beispiel sind zwei Schiffe bei einem Abstand von 10,000 Metern auf der großen Karte etwa 2 cm voneinander entfernt, auf der kleineren Karte ist es nur etwa 1 cm. Als Anhaltspunkt dient das Kartenraster. Die Linien sind immer 10,000 Meter voneinander entfernt, egal auf welcher Karte Sie sich befinden oder welchen Vergrößerungsfaktor Sie eingestellt haben.



Die Operationsbrücke: Taktische Karte

Maus-Kommandos

- <STRG/CTRL> + linke Maustaste: Wenn Sie die linke Maustaste zusammen mit der <STRG/CTRL>-Taste drücken, dann wird die Karte an der Position des Mauszeigers zentriert.
- <ALT> + linke Maustaste: Wenn Sie die linke Maustaste zusammen mit der <ALT>-Taste drücken, während sich der Mauszeiger über einem Schiff befindet, dann erhalten Sie einen Bericht über ein feindliches Schiff oder wählen ein Schiff Ihrer Seite an.

Schiffssymbole

Schiffssymbole zeigen die momentane Position eines Schiffes an. Die Zeichen haben drei verschiedene Größen.

- Schlachtschiff: Groß.
- Kreuzer/Träger: Mittel.
- Zerstörer: Klein.

Marker für aktives Schiff

Damit wird das Schiff markiert, dem Sie im Moment Befehle geben können.

Marker für das Ziel

Damit wird das Ziel markiert, auf das das aktive Schiff im Moment zielt.

Flugzeug-Marker

Damit wird der momentane Standpunkt eines Flugzeugs angezeigt.

Schiffspfad

Dies zeigt den Weg an, den das Schiff in der letzten Stunde zurückgelegt hat.

Tageszeit

Die Zeit kann ein wichtiger Faktor in einer Schlacht sein. Die Unterschiede von Tages- und Nachtzeit sind offensichtlich, aber wenn Sie nicht auf den Zeitablauf achten, werden Sie vielleicht von Abenddämmerung oder Morgengrauen überrascht. Abhängig von Ihren Schiffen und Ihrer Mission können sich die Tages- und Nachtzeit sowie die Zeiten dazwischen sowohl zu Ihrem Vorteil, als auch zu Ihrem Nachteil auswirken.

Pause Status
Dies erscheint, wenn die Option Pause angewählt wurde. Beachten Sie, daß alle Kontrollmöglichkeiten auch in der Pause verfügbar sind, so daß Sie bei einer größeren Initiative am besten die Pause einschalten, um Ihre Befehle zu geben, bevor Sie mit dem Spiel fortfahren.

Windrichtung
Zeigt die Richtung des vorherrschenden Windes an. Der Wind beeinflußt sowohl die Bewegung von Rauchwolken als auch die Genauigkeit von Geschützen, die auf hoher See abgefeuert werden.

Windgeschwindigkeit
Die Windgeschwindigkeit ist ein wichtiger Faktor im Kampf, nicht nur weil Sie Luftoperationen verhindern kann, sondern auch, weil sie Ihnen auf der Beaufortskala anzeigt, welches Wetter zur Zeit im Operationsgebiet herrscht. Schwerer Seegang kann die Sichtweite und die Genauigkeit ihrer Waffen behindern, er kann sogar ganze Aktionen unmöglich machen. Sehen Sie für weitere Informationen über die Beaufortskala und das Wetter im allgemeinen unter der Überschrift DIE UMGEBUNG im Abschnitt ADMIRALITÄT auf Seite 174 nach.

Vergrößerungskontrollen
Die Pfeiltaste nach oben verringert die Vergrößerung der Karte (zeigt einen größeren Kartenausschnitt mit weniger Details), während die Pfeiltaste nach unten die Vergrößerung erhöht (zeigt einen kleineren Kartenausschnitt mit mehr Details).

Vertikaler Rollbalken
Hiermit verschieben Sie den dargestellten Kartenausschnitt nach oben und unten (Norden und Süden).

Horizontaler Rollbalken
Hiermit verschieben Sie den dargestellten Kartenausschnitt nach links und rechts (Osten und Westen).

Filter

Jeder Schalter blendet die entsprechenden Informationen ein und aus. Meistens ist es sinnvoll, nur ein oder zwei von ihnen gleichzeitig eingeschaltet zu haben.

- „L“ (Linienraster): Die Entfernung zwischen den Linien beträgt 10,000 Meter.
- „S“ (Sicht): Die Kreise zeigen die Sichtweite jedes Schiffes.
- „R“ (Radar): Die Kreise zeigen die Reichweite von Schiffen mit Radar.
- „N“ (Name): Der Name jedes Schiffes wird neben seiner Position angezeigt.
- „H“ (Hauptbewaffnung): Die Kreise zeigen die Reichweite der Hauptwaffen jedes Schiffes.
- „B“ (Nebenbewaffnung): Die Kreise zeigen die Reichweite der Nebenwaffen jedes Schiffes.
- „T“ (Torpedos): Die Kreise zeigen die Reichweiten der Torpedos eines Torpedo-bestückten Schiffes an. Die drei konzentrischen Kreise stehen für kurze, mittlere und lange Reichweiten.
- „Z“ (Automatisches Zentrieren): Wenn die automatische Zentrierung aktiviert ist, dann wird die Karte automatisch in der Mitte zwischen dem aktiven Schiff und seinem Ziel gehalten. Beachten Sie, daß sich diese Option über alle Rollkommandos und sonstigen Änderungen der Übersichtskarte hinwegsetzt.
- „P“ (Schiffspfad): Eine Linie hinter dem Schiff zeigt den Weg an, der während des Gefechtes zurückgelegt wurde.

Beachten Sie, daß die Reichweitenangaben bei Sicht und Radar die Extremreichweiten sind, in denen Schlachtschiffe noch gesichtet werden können. Kleinere Schiffe können daher meist erst gesichtet werden, wenn sie sich bereits weiter im Inneren des Kreises befinden.

SCHIFFSKONTROLLBEREICH

Namensschild

Hier können Sie den Namen des gerade aktiven Schiffes sehen. Das entsprechende Schiff wird zusätzlich auf der taktischen Karte mit einem weißen Rahmen hervorgehoben.

Kontrollmodus

Hier wird angezeigt, ob das gerade aktive Schiff unter Ihrer Kontrolle steht („M" für Manuell) oder vom Computer gesteuert wird („A" für Automatik). Sie können diese Einstellung ändern, indem Sie auf das nicht hervorgehobene Kästchen klicken.

Merken Sie sich aber, daß die Einstellung „A" wirklich alles auf dieser Station unter die Kontrolle des Computers stellt. Sie können von hier aus nicht mehr in das Geschehen eingreifen, wenn Sie nicht auf „M", also auf manuelle Steuerung zurückschalten. Welche Stationen unter der automatischen Kontrolle des Computers stehen und welche Sie unter manueller Steuerung beeinflussen können, wird auf dem Anzeigefeld im Kontrollmodus dargestellt. Eine Beschreibung dieses Anzeigefeldes finden Sie weiter unten.

Formationskontrolle

Dieser Drehschalter ermöglicht es Ihnen, den Kurs des aktiven Schiffes festzulegen oder ihm eines von drei Standardmanövern zu befehlen. Wenn Sie ein Standardmanöver festlegen, dann müssen Sie auch ein Ziel auswählen, mittels der Formationszielkontrolle. Diese wird weiter unten beschrieben.

Beachten Sie, daß Sie nur dann Befehle über die Formationskontrolle geben können, wenn der Kontrollmodus, direkt neben dem Namensschild, auf „M" steht, also auf manueller Kontrolle. Die Statuskontrolle der Navigationssysteme stellt sich automatisch ein.

NORM: Der NORMale Modus für die Schiffskontrolle. Wenn der Drehschalter auf dieser Einstellung steht, dann können Sie Befehle über die Kurs- und Geschwindigkeitskontrollen geben, die weiter unten beschrieben werden.

BESCH: Das aktive Schiff geht in den BESCH-Modus über, in welchem es sich auf einer bestimmten Entfernung zu seinem gegnerischen Ziel hält. Sehen Sie für weitere Informationen über die Auswahl eines Zieles unter der Überschrift FORMATIONSZIEL weiter unten nach.

FORM: Das aktive Schiff nimmt eine Position in der Nähe eines nicht feindlichen Zielschiffes ein und behält diese bei. Sehen Sie für weitere Informationen über die Auswahl eines Zieles unter der Überschrift FORMATIONSZIEL weiter unten nach.

TORP: Das aktive Schiff führt einen Torpedoangriff gegen das eingestellte Ziel aus. Sehen Sie für weitere Informationen zur Auswahl eines Zieles unter der Überschrift FORMATIONSZIEL weiter unten nach.

Formationsziel

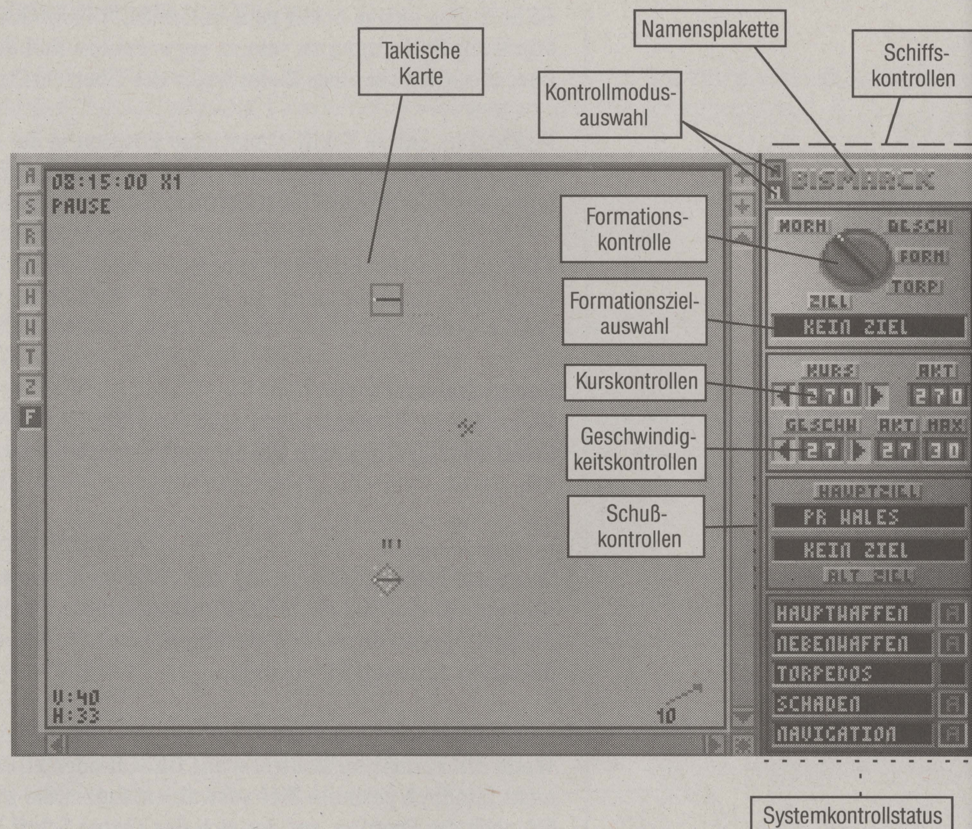
Wenn Sie die Formationskontrolle auf BESCH, FORM oder TORP stellen, dann müssen Sie ein Schiff als Ziel eingestellt haben, welches als Ziel für die Befehle des aktiven Schiffes gelten soll.

• Torpedoangriff

Wenn die Formationskontrolle auf TORP steht, dann müssen Sie nur noch in den Zielkasten klicken, um das Ziel des Angriffs auszuwählen. Das aktive Schiff versucht dann, einen Torpedoangriff gegen dieses Ziel zu führen. Beachten Sie, daß sich die Statuskontrolle für die Torpedostation automatisch einstellt.

• Verfolgen und Formation

Wenn die Formationskontrolle auf BESCH oder FORM steht, müssen Sie das feindlich oder nicht feindlich gesinnte Ziel auswählen, indem Sie auf den Zielkasten klicken. Danach müssen Sie noch die Position, auf der sich das aktive Schiff halten soll, in Relation zum Ziel festlegen.



Die Operationsbrücke: Schiffskontrollen

Um eine Position in Relation zu einem anderen Schiff festzulegen, müssen Sie den Marker benutzen, der erscheint, wenn Sie bei der Formationskontrolle BESCH oder FORM einstellen. Anfangs liegt er über dem aktiven Schiff, aber wenn Sie auf irgendeinen Punkt der Karte klicken, dann wird der Marker dorthin verschoben. Dieses Schiff versucht dann die festgelegte Position in Relation zum Ziel beizubehalten. Wenn Sie z.B. den Marker 5,000 yards hinter dem Zielschiff plazieren, dann wird das aktive Schiff schnellstmöglich an diese Position bewegt, 5,000 yards hinter dem Ziel, und folgt ihm dann bei jeder Bewegung, während es diese Position beibehält.

Denken Sie immer daran, daß, wenn die Formationskontrolle auf BESCH oder FORM steht, die Position des Markers sich jedesmal ändert, wenn Sie auf die Karte klicken, solange das aktive Schiff im aktiven Status bleibt. Mit diesen beiden Optionen haben Sie vielseitige Möglichkeiten zur Koordination Ihrer Schiffsbewegungen, aber diese Vielseitigkeit erfordert auch vorsichtigen Umgang.

Kurskontrollen

Diese Kontrollen zeigen den momentanen und den gewünschten Kurs des Schiffes. Sie können den Kurs ändern, wenn der Kontrollmodus auf „M“ (Manuell) und die Formationskontrolle auf NORM stehen. Die Statuskontrolle der Navigationssysteme stellt sich automatisch ein.

AKT: Zeigt die momentane Ausrichtung des Schiffes.

KURS: Hier wird der gewünschte Kurs für das aktive Schiff festgelegt. Um den gewünschten Kurs nach links hin zu ändern (relativ zum aktuellen Kurs des Schiffes), klicken Sie einfach auf den Pfeil nach links. Um den Kurs nach rechts hin zu ändern, klicken Sie auf den Pfeil nach rechts. Aber denken Sie daran, daß Sie den Kurs nur dann mittels der Pfeile abändern können, wenn sowohl der Kontrollmodus auf „M“ (Manuell) gestellt ist, die Formationskontrolle auf NORM steht als auch die Statuskontrolle der Navigationssysteme auf „A“ gesetzt ist.

Geschwindigkeitskontrollen
Diese Übersichten zeigen die momentane und die gewünschte Geschwindigkeit des Schiffes. Sie können hier das Schiff beschleunigen oder abbremsen, wenn der Kontrollmodus auf „M" (Manuell) und die Formationskontrolle auf NORM stehen.
MAX: Zeigt die Höchstgeschwindigkeit des aktiven Schiffes.
AKT: Zeigt die momentane Geschwindigkeit des Schiffes.
GESCHW: Hier wird die gewünschte Geschwindigkeit für das aktive Schiff festgelegt. Um die Geschwindigkeit zu erhöhen (bis zur Höchstgeschwindigkeit), klicken Sie einfach auf den rechten Pfeil. Um sie abzusenken (bis auf 0), klicken Sie auf den linken Pfeil.

Geschützkontrollen
Diese Kontrollen ermöglichen es Ihnen, Ziele für die Geschütze des aktiven Schiffes zu bestimmen. Denken Sie daran, daß diese Kontrollen nur dann funktionieren, wenn der Kontrollmodus neben dem Namensschild auf „M" (Manuell) steht. Die Statuskontrolle der Hauptgeschützsysteme stellt sich automatisch ein.
HAUPTZIEL: Hier steht der Name des gegnerischen Schiffes, welches zur Zeit als Ziel der Hauptwaffen des aktiven Schiffes definiert ist. Das aktive Schiff feuert, wenn möglich, eine Breitseite ab. Ansonsten werden alle Türme benutzt, die auf das Ziel ausgerichtet werden können.
ALT ZIEL: Hier steht der Name des Schiffes, welches zur Zeit das alternative Ziel des aktiven Schiffes ist. Es wird dann attackiert, wenn einige oder alle Geschütze nicht auf das Hauptziel feuern können. Es ist am sinnvollsten, das Nebenziel so zu wählen, daß es weit vom Hauptziel entfernt ist, denn die Nebengeschütze werden nur dann abgefeuert, wenn einige Geschütze des aktiven Schiffes das Hauptziel nicht, das Alternativziel aber doch treffen können.

Statusdisplay der Systemkontrollen
Hier wird der Kontrollstatus von allen wichtigen Systemen des aktiven Schiffes angezeigt. Jedes System steht entweder auf „A" (Automatik) oder „M" (Manuell). Die Bedeutungen des Status variieren von System zu System.

• HAUPTWAFFEN

„A“: Es wird versucht, die Ziele anzugreifen, die mit der Geschützkontrolle bestimmt wurden. Vorangegangene Befehle durch die Haupt- oder Nebengeschützstationen werden ignoriert.
„M“: Das Schiff ignoriert die Geschützkontrollen. Alle Befehle werden direkt über die Hauptgeschützstation gegeben.

• NEBENWAFFEN

„A“: Die Automatik wählt selbständig Ziele aus und feuert auf sie.
„M“: Die Geschütze werden entsprechend Ihren Befehlen von der Nebengeschützstation abgefeuert.

• TORPEDOS

„A“: Das Schiff führt einen automatischen Torpedoangriff aus, wenn dieser über die Formationskontrollen und die Formationszielauswahl des Flottenkommandos befohlen wird.
„M“: Das Schiff führt keine automatischen Torpedoangriffe aus, sondern folgt Ihren Anweisungen von der Torpedostation.

• SCHADEN

„A“: Die Automatik verteilt Schadenskontrollgruppen. Es werden keine Spieleranweisungen befolgt. Wenn Sie diese Option anwählen, nachdem Sie Schadenskontrollgruppen eingeteilt haben, dann kann der Computer diese Vorgaben ändern und sie neu einteilen.
„M“: Es werden vom Computer keine Schadenskontrollgruppen eingeteilt. Es ist Ihre Aufgabe, dies zu tun.

• NAVIGATION

„A“: Das Schiff hält sich an die Anweisungen, die über die Kurs- und Geschwindigkeitskontrollen des Flottenkommandos gegeben werden.
„M“: Das Schiff folgt Ihren Anweisungen von der Navigationsstation.

EIN SCHIFF KOMMANDIEREN

Während das Flottenkommando ein Ort ist, von dem aus Sie die Gesamtheit Ihrer Schiffe kommandieren können, werden Sie an Bord der einzelnen Schiffe selbst einen großen Teil der Herausforderung erfahren, die das Kommandieren von See-Einheiten mit sich bringt. Hier können Sie die Geschehnisse aus erster Hand beobachten und jene kritischen Entscheidungen treffen, die letztendlich über Sieg und Niederlage entscheiden. Beginnen Sie die Schlacht von der Admiralskabine aus, aber begeben Sie sich dann selbst in die Nähe des Geschehens, um den Reiz von BURNING STEEL: ENTSCHEIDUNG IM NORDATLANTIK wirklich mitzuerleben.

GEBRÄUCHLICHE BILDSCHIRMELEMENTE

Bestimmte Anzeigen werden Sie auf mehreren Stationen finden. Solche Anzeigen werden an dieser Stelle gesondert erläutert und erscheinen nicht mehr bei jeder einzelnen Station.

KONTROLLMODUS

Diese Schaltfläche ähnelt der beim Flottenkommando, aber in diesem Fall können Sie entscheiden, ob eine einzelne Station unter Ihrer Kontrolle steht („M" für Manuell) oder ob sie durch Anweisungen vom Flottenkommando aus gesteuert wird („A" für Automatik). Beachten Sie, daß jeder Kontrollmodus für jede Station mit dem beim Flottenkommando dargestellten Systemstatus übereinstimmt.

Sie können die Einstellung ändern, indem Sie einfach die momentan nicht aktivierte Wahlmöglichkeit anklicken. Wenn Sie selbst Befehle geben möchten, dann müssen Sie den Kontrollmodus auf „M" stellen. Wenn er auf „A" steht, dann bleibt die Station inaktiv, bis Sie ihr über das Flottenkommando Anweisungen geben (oder mit Hilfe des Kontrollmodus des Flottenkommandos die Kontrolle des Schiffes ganz an den Computer übergeben).

Denken Sie daran, daß die Einstellung „A" sich über alle weiteren Befehle hinwegsetzt. Sie können diese Station dann nur noch untersuchen, aber nicht mehr beeinflussen, solange der Kontrollmodus auf „A" bleibt.

DIE TAKTISCHE KARTE

Für eine Beschreibung der dargestellten Informationen und der Kontrollmechanismen der taktischen Karte sehen Sie bitte unter DAS FLOTTENKOMMANDO / DIE TAKTISCHE KARTE nach, Seite 86.

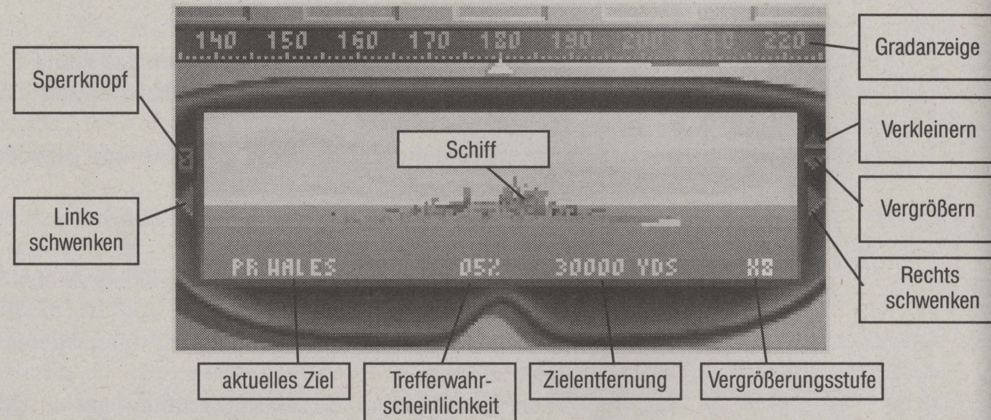
BLICK DURCH DAS FERNGLAS

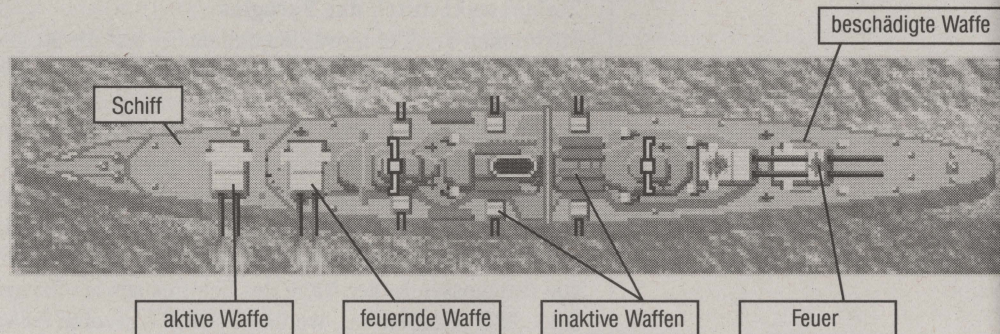
Blickrichtungsindikator
Hier wird die Richtung angezeigt, in die das Fernglas ausgerichtet ist. Sie können den Ausblick in eine bestimmte Richtung ändern, indem Sie auf die Markierung der Gradzahl klicken.
Pfeil nach links
Hiermit wird die Blickrichtung nach links hin geändert.
Pfeil nach rechts
Hiermit wird die Blickrichtung nach rechts hin geändert.
Vergrößerung erhöhen
Hiermit werden Objekte im Blickfeld größer, während sich der Gesamtausschnitt verkleinert.
Vergrößerung verringern
Hiermit werden Objekte im Blickfeld kleiner, während sich der Gesamtausschnitt vergrößert.
Feststellknopf
Dieser Knopf justiert den Ausblick auf das gewünschte Zielobjekt. Wenn Sie diese Option anwählen, können die beiden Pfeile und der Blickrichtungsindikator nicht benutzt werden.
Zielauswahl durch das Fernglas
Sie können ein Ziel anwählen, indem Sie auf die Aussicht im Fernglas klicken und dann von dem Zielmenü, welches daraufhin erscheint, Ihre Auswahl treffen.

VOGELPERSPEKTIVE

Die Vogelperspektive zeigt Ihnen eine Ansicht direkt von oben auf das aktive Schiff. Sie dient hauptsächlich der Illustration des Geschehens an Bord, weil die Ausrichtung und das Abfeuern der Haupt- und Nebengeschütze sowie der Torpedorohre, dargestellt wird. Die Wasserspritzer von Geschossen in der Nähe des Schiffes sowie eine graphische Darstellung der Schäden, die das Schiff erhalten hat, werden ebenfalls gezeigt. Außerdem können je nach Station auch Eingaben bei dieser Darstellung gemacht werden. In dem Fall weisen wir Sie darauf hin.

Das Doppelfernglas





Die Schiffsübersicht

SCHIFFSSTATIONEN

Während Sie im Flottenkommando die Aktivitäten Ihrer Schiffe auf einer allgemeineren Ebene steuern, können Sie auf den einzelnen Schiffsstationen die jeweiligen Aktionen Ihrer Schiffe gesondert ausführen.

DIE NAVIGATIONSSTATION

Diese Station enthält die Instrumente, welche Richtung und Geschwindigkeit eines Schiffes kontrollieren. Sie können sie erreichen, indem Sie die Option NAVIGATION im Menü STATIONEN anwählen.

Die Navigationsstation ist in drei Hauptbereiche unterteilt: Blick von der Brücke, Taktische Karte und Navigationskontrollen.

Blick von der Brücke

• Vergrößerung erhöhen

Hiermit werden Objekte im Blickfeld größer, während der Gesamtausschnitt verkleinert wird.

• Vergrößerung verringern

Hiermit werden Objekte im Blickfeld kleiner, während der Gesamtausschnitt vergrößert wird.

Taktische Karte

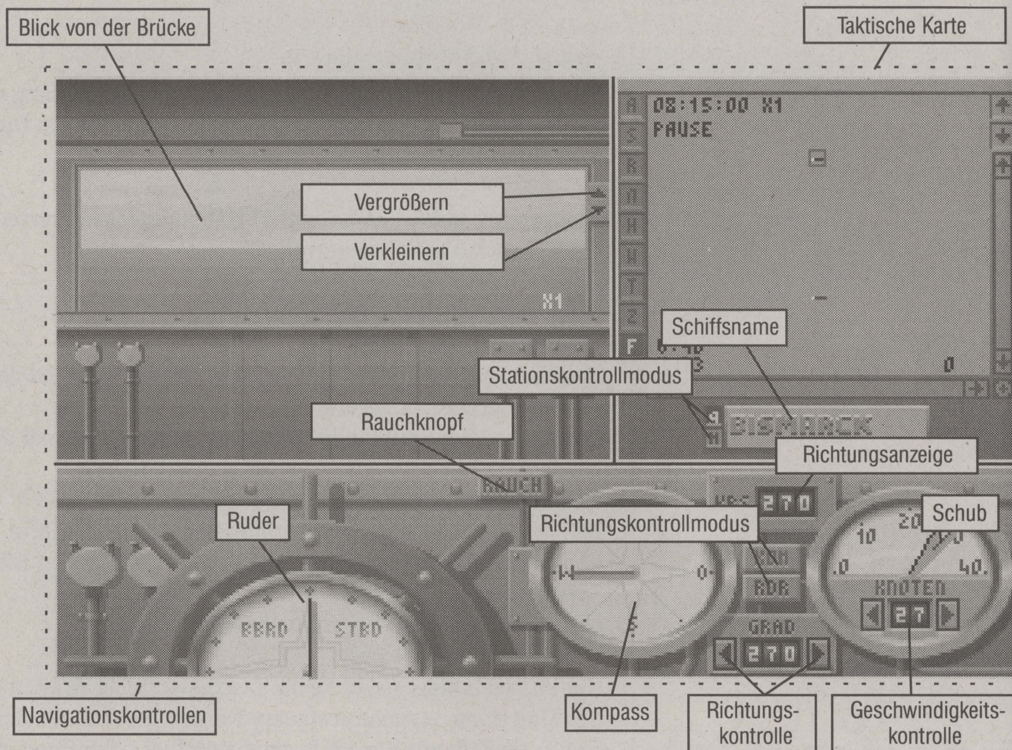
Die Navigationsstation benutzt dieselbe taktische Karte, die auf Seite 86 beschrieben wird. Weiterhin sind zwei zusätzliche Elemente auf diesem Bildschirm enthalten.

• Namensschild

Hier steht der Name des aktiven Schiffes

• Stationskontrollstatus

Hiermit wird eingestellt, ob die Instrumente der Station von hier aus oder über Anweisungen des Flottenkommandos gesteuert werden. Denken Sie daran, daß der Kontrollmodus auf „M" stehen muß, damit Sie die Instrumente hier beeinflussen können. Ein komplette Beschreibung finden Sie unter KONTROLLMODUS auf Seite 97.



Die Navigationsstation

Navigationskontrollen

Diese Informationen ermöglichen Ihnen, den Kurs und die Geschwindigkeit eines Schiffes zu ändern. Sie können den Kurs auf zwei Arten ändern. Sie können auf dem Kompaß oder auf der digitalen Anzeige den neuen Kurs setzen (KOM-Modus). Oder Sie können das Ruder setzen, um den Kurs zu ändern. Wenn der gewünschte Kurs erreicht ist, muß das Ruder wieder in die mittlere Stellung gebracht werden (RDR Modus). Die Geschwindigkeitskontrollen ermöglichen es Ihnen, die gewünschte Geschwindigkeit des Schiffes festzulegen. Es werden sowohl die momentane als auch die Höchstgeschwindigkeit angezeigt. Mit diesen beiden Kontrollen können Sie das gesamte Schiff auf See manövrieren.

• *Richtungskontrollmodus*

Hier wird angezeigt, ob das Schiff gerade mittels Kompaß (KOM) oder direkt per Ruder (RDR) gesteuert wird. Um den Modus zu ändern, klicken Sie einfach auf die gewünschte Einstellung.

• *Ausrichtung*

Hier steht die momentane Ausrichtung des Schiffes in Grad.

• *Richtungskontrollen*

Die Digitalanzeige zeigt die gewünschte Ausrichtung in Grad an. Um die Richtung zu ändern, klicken Sie einfach auf den Pfeil links von der Anzeige, wenn Sie die Ausrichtung nach links (Backbord) ändern wollen, und auf den Pfeil rechts davon, wenn Sie sie nach rechts (Steuerbord) ändern wollen. Denken Sie daran, daß (1) der Navigationskontrollmodus auf KMP stehen muß, und (2) daß das Schiff mit einer bestimmten Geschwindigkeit die Wende in die kürzere Richtung beginnt. Sie können die Einstellung an der Ruderkontrolle ändern, um dem Schiff mitzuteilen, in welche Richtung es wenden soll, nach links oder rechts, und wie eng die Wende sein soll.

• Kompaß

Hier wird die momentane Ausrichtung des Schiffes angezeigt. Der Kompaß kann als Alternative zu den Richtungskontrollen eingesetzt werden. Klicken Sie einfach auf die gewünschte Richtung.

• Ruderkontrolle

Die Ruderkontrolle wird auf zwei Arten benutzt:

(1) Wenn der Navigationskontrollmodus auf KOM (Kompaßkontrolle) steht, nachdem der neue Kurs festgelegt wurde, klicken Sie auf das Ruder, um die vorbestimmte Richtung und Enge der Wende zu ändern.

(2) Wenn der Navigationskontrollmodus auf RDR (Ruderkontrolle) steht, dann wendet das Schiff nach links (Backbord) oder rechts (Steuerbord), solange das Ruder nicht zentriert ist (Mit anderen Worten, wenn Sie das Ruder nicht wieder zentrieren, dann dreht sich das Schiff im Kreis). Sie können die Enge der Wende in drei Stufen wählen, indem Sie die entsprechenden Markierungen anklicken. Die Ruderstellung, die der zentrierten Stellung am nächsten ist, bewirkt die am wenigsten enge Wende, während die Ruderstellung, die vom zentrierten Zustand am weitesten entfernt ist, die engste Wende einleitet. Die schwächste Wende beeinflußt die Geschütze beim Feuern nicht, aber schon bei der mittleren Enge wird die Zielgenauigkeit stark beeinträchtigt. Wenn Sie eine ganz scharfe Wende ausführen lassen, ist das Abfeuern der Geschütze ganz unmöglich.

• Rauchknopf

Klicken Sie diese Schaltfläche an, wird eine Rauchwolke erzeugt. Dieser Rauch wird meist benutzt, um ein beschädigtes oder unterlegenes Schiff beim Rückzug vor der Sicht des Gegners zu verbergen. Merken Sie sich aber, daß der Rauch in Windrichtung fortgeblasen wird und er daher bei starkem Wind nicht die gewünschte Wirkung zeigt.

• *Geschwindigkeitsanzeige*
Diese Kontrolle wird benutzt, um die Geschwindigkeit eines Schiffes zu steuern. Die rote Linie zeigt die Höchstgeschwindigkeit, die schwarze Linie die momentane Geschwindigkeit des Schiffes an.

• *Knoten*
Dieses Instrument dient dazu, die Geschwindigkeit eines Schiffes festzulegen. Die Digitalanzeige zeigt die gewünschte Geschwindigkeit. Um sie zu erhöhen, klicken Sie auf den rechten Pfeil, um sie zu verringern, auf den linken. Jedes Klicken ändert die Geschwindigkeit um 1 Knoten.

DIE HAUPTWAFFENSTATION

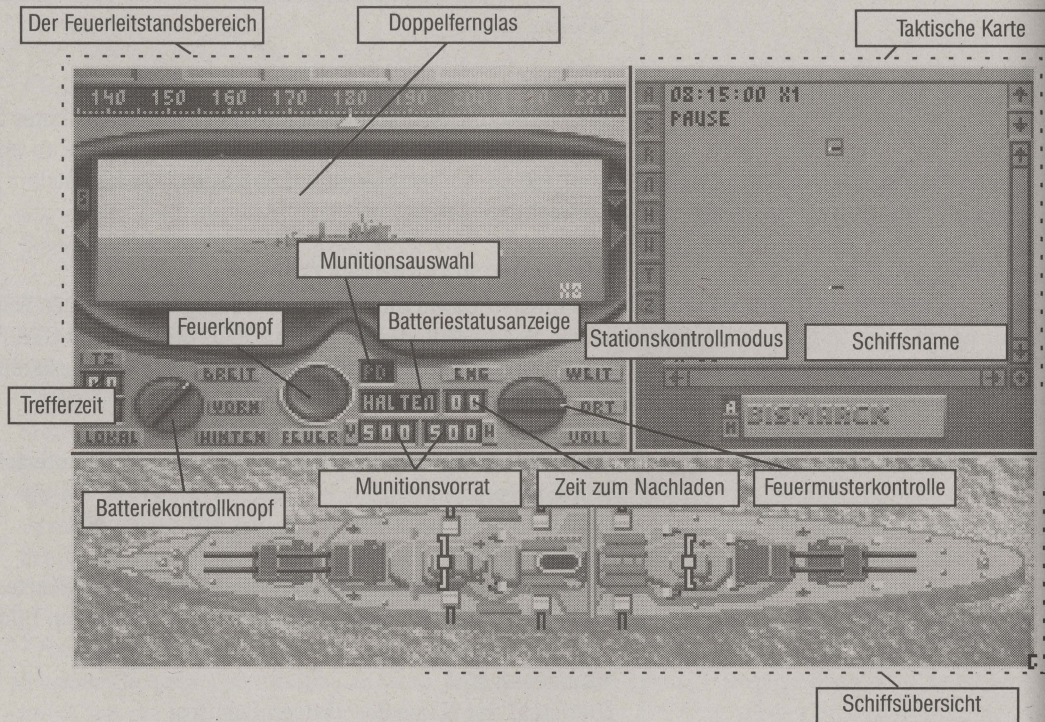
Von dieser Station aus werden die Hauptwaffen eines Schiffes gesteuert. Sie gelangen hierher, indem Sie die Option HAUPTGESCHÜTZE im Menü STATIONEN anwählen. Denken Sie daran, daß Zerstörer in diesem Spiel keine Hauptwaffen besitzen (alle Geschütze eines Zerstörers werden als Nebengeschütze eingestuft).

Die Hauptwaffenstation ist in drei Hauptbereiche unterteilt: Taktische Karte, Feuerleitstand und Vogelperspektive.

Taktische Karte

Die Hauptwaffenstation benutzt dieselbe taktische Karte, die auf Seite 26 beschrieben wird. Weiterhin sind zwei zusätzliche Elemente auf diesem Bildschirm enthalten.

• *Namensschild*
Hier steht der Name des aktiven Schiffes.



Die Hauptbewaffnungsstation

• *Stationskontrollstatus*
Hier stellen Sie ein, ob die Instrumente der Station von hier aus oder über Anweisungen des Flottenkommandos gesteuert werden. Denken Sie daran, daß der Kontrollmodus auf „M“ stehen muß, damit Sie die Instrumente von hier beeinflussen können. Ein komplette Beschreibung finden Sie unter KONTROLLMODUS auf Seite 97.

Feuerleitstand
Der Feuerleitstand enthält die Instrumente, mit denen Sie die Hauptwaffen des Schiffes steuern können. Ein Ziel auf 20 Meilen zu treffen, ist keine leichte Aufgabe und erfordert ein gewisses Verständnis für die Funktionsweise der Geschütze. Generell schätzt der Feuerleitstab die Geschützeinstellung nach den gegebenen Daten, wie Ausrichtung des Zieles, Reichweitenmessungen (durch optische Entfernungsmesser oder, sofern vorhanden, Radar) und Beobachtungen von Kurs und Geschwindigkeit, ab. Danach werden einzelne Meßschüsse abgefeuert. Die Wasserspritzer werden als Orientierungshilfe genutzt bei der Korrektur der Geschützeinstellung. Dies geschieht solange, bis sich das Ziel zwischen solchen Wasserfontänen befindet. Dann können die Geschütze volles Feuer eröffnen. Gelegentlich kehrt man zum Meßschießen zurück, wenn das Ziel sich von der festgestellten Position wegbewegt.

Bei großen Entfernungen führt selbst eine genaue Feuerkontrolle höchstens mit 15%iger Sicherheit zu einem Treffer. Viele Faktoren beeinträchtigen die Genauigkeit: die bloße Entfernung (je größer die Entfernung, desto stärker wirken sich selbst die kleinsten Ungenauigkeiten aus), die Flugzeit (ein Geschoß braucht etwa 1 Minute für eine Strecke von 30,000 yards, während dieser Zeit kann sich das Ziel bereits weiterbewegt haben), die Größe, Geschwindigkeit und Beweglichkeit des Zielschiffes, die Zeit, die vergangen ist, seit das Ziel angepeilt wurde, Wellen, Wind und Wetter, Lichtbedingungen, die Qualität der Geschützmannschaft, Entfernungsmesser und Geschützausstattung, ob das feuernde Schiff selbst beschossen wird und wie viele Schiffe auf dasselbe Ziel feuern (bei mehr als einem wird es schwer die Meßschüsse zuzuordnen).

Um Ihre Trefferchancen zu maximieren, denken Sie daran, mit möglichst vielen Geschützen zu feuern (Breitseite, wenn möglich). Benutzen Sie erst die Option Meßschießen, um dann zwischen normaler, enger oder weiter Streuung zu wählen, wenn Sie zu vollem Feuer übergehen.

Beachten Sie auch, die richtige Munition einzusetzen, panzerbrechende Munition gegen Schlachtschiffe und hochexplosive Geschosse gegen fast alles andere.

• Blick durch das Fernglas
Der Feuerleitstand enthält auch eine Fernglassicht, so daß Sie Ihre Gegner ansehen können. Die Informationen und Kontrollen werden auf Seite 98 beschrieben. Merken Sie sich, daß Sie ein Ziel anwählen können, indem Sie einfach in den Sichtbereich klicken, und daß (nur) bei dieser Station eine Zahl dargestellt wird, die die Trefferwahrscheinlichkeit angibt, zusammen mit den Standardangaben, wie Vergrößerungsstufe, Zielname und Entfernung.

• Batteriekontrolle
Hiermit wird die aktive Geschützgruppe oder -batterie ausgewählt.

BREIT: Diese Funktion wählt den Breitseiten-Modus oder alle Geschütze in allen Türmen aus. Dieser Modus ermöglicht die besten Trefferwahrscheinlichkeiten. Diese Einstellung kann nicht gewählt werden, wenn beide Feuerleitstände beschädigt sind.

VORN: Diese Funktion wählt nur die Türme am Bug aus. Diese Einstellung kann nicht gewählt werden, wenn der Feuerleitstand am Bug beschädigt ist.

HINTEN: Diese Funktion wählt nur die Türme am Heck aus. Diese Einstellung kann nicht gewählt werden, wenn der Feuerleitstand am Heck beschädigt ist.

LOKAL: Diese Funktion setzt alle Türme auf lokale Kontrolle. Jeder Turm feuert für sich. Diese Einstellung führt zu geringen Trefferwahrscheinlichkeiten und wird meistens nur benutzt, wenn die Feuerleitstände beschädigt und daher nicht einsatzfähig sind.

Denken Sie daran, daß eine Verzögerung eintritt, wenn Sie umschalten wollen von einer Batterie, die wenige Geschütze umfaßt zu einer mit einer größeren Anzahl von Geschützen (z.B. von LOKAL zu BREIT), weil die neuen Anweisungen erst dann befolgt werden können, wenn auch die am wenigsten vorbereiteten Geschütze gefechtsbereit sind. Dies kann im Extremfall sogar bedeuten, daß auf eine ganze Geschützgruppe gewartet werden muß, während diese nachlädt, nach Ihren alten Befehlen feuert und wieder nachlädt!

• *TZ - Trefferzeit*

TZ steht für die Trefferzeit, die benötigt wird, bis das Geschoß sein Ziel erreicht oder für die noch verbleibende Zeit bis zum Aufprall. Es werden zwei Zahlen für die beiden zuletzt abgefeuerten Geschoßgruppen dargestellt. Aufgrund der Naturgesetze ist es nicht möglich, daß mehr als zwei Geschosse von den Hauptwaffen gleichzeitig in der Luft sind.

• *FEUER*

Dies wechselt sich mit dem Kommando Feuer einHALTEN ab. Wenn die Anweisung nicht HALTEN lautet, feuert die Batterie (und lädt wieder nach), solange das Ziel in Reichweite ist.

• *Batteriestatus*

Hier wird der Status der aktiven Batterie angezeigt.

HALTEN: Die Batterie bleibt weiter auf das Ziel eingestellt, feuert aber solange nicht, bis der Feuerknopf betätigt wird (mittels eines Mausklicks).

BEREIT: Die Batterie ist fertig geladen und, sobald daß Ziel bestimmt ist, bereit zum Schuß.

FEUER: Die Batterie feuert.

LADEN: Die Batterie wird nachgeladen und feuert erneut, sobald die Geschütze geladen sind.

• Nachlade-Countdown
Hier steht die Zeit, die verbleibt, bis die aktive Batterie wieder feuern kann.

• Munitionsvorrat
Die Anzeige hinter dem „V“ zeigt die verbleibende Munition für die vorderen Türme, und die Anzeige hinter dem „H“ zeigt die verbleibende Munition für die hinteren Türme.

• Feuerkontrolle
Hier wird festgelegt, wie die Geschütze feuern sollen.

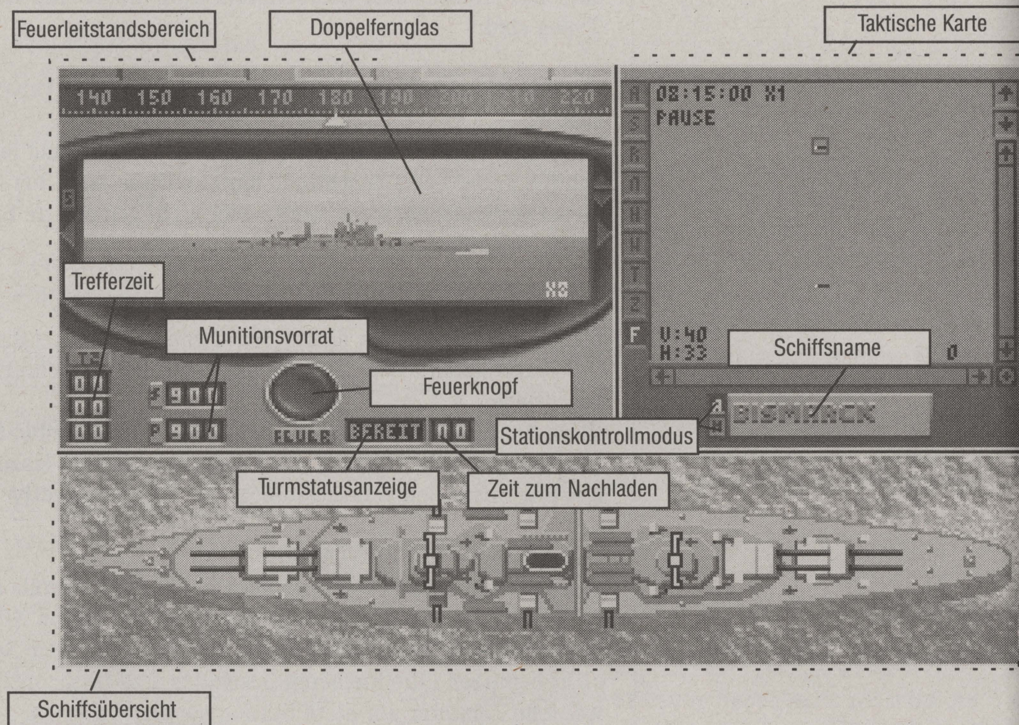
ORT: Dies ist die normale Einstellung, wenn zum ersten Mal auf ein Ziel gefeuert wird. Die Geschütze feuern beim Meßschießen erst ein zweites Mal, wenn mit Hilfe der beobachteten Wasserspritzer eine Korrektur der Zieleinstellung vorgenommen wurde.
VOLL: Dies ist die normale Einstellung, nachdem das Ziel erfaßt worden ist. Alle Geschütze der aktiven Batterie feuern so schnell wie sie nachgeladen werden können mit einem normalen Streuwinkel der Geschosse.
WEIT: Diese Einstellung wird dann benutzt, wenn so schnell wie möglich ein Treffer erreicht werden muß. Die Geschütze sind so ausgerichtet, daß eine möglichst weite Streuung erreicht wird, wodurch zwar die Trefferwahrscheinlichkeit erhöht, die Wahrscheinlichkeit für mehrfache Treffer jedoch stark verringert wird.
ENG: Diese Einstellung wird dann benutzt, wenn mehrfache Treffer benötigt werden. Die Geschütze sind so ausgerichtet, daß sie nur eine geringe Streuung haben. Dadurch wird die Wahrscheinlichkeit für Mehrfachtreffer erhöht, aber gleichzeitig besteht die Möglichkeit, daß kein Geschoß das Ziel erreicht. Daher wird diese Einstellung am besten gegen sorgfältig anvisierte Ziele eingesetzt.

• Munitionsauswahl
Hier wird angezeigt, mit welcher der beiden Munitionsarten die aktiven Geschütze bestückt sind. Die Munitionsart wird umgeschaltet, indem man direkt auf die Anzeige klickt. Die beiden Typen sind:

PD: Panzerdurchdringende Geschosse gegen schwer gepanzerte Ziele, hauptsächlich Schlachtschiffe.
HE: Hochexplosive Geschosse gegen ungepanzerte und leicht gepanzerte Ziele, was die meisten Schiffe, außer Schlachtschiffen, umfaßt. Diese Munition kann auch bei Schlachtschiffen Probleme verursachen, wenn wenig oder nicht gepanzerte Bereiche getroffen werden und ein Feuer ausbricht.

Vogelperspektive
Diese Ansicht zeigt das aktive Schiff von oben, wobei die aktive Batterie hervorgehoben ist. Die Einzelheiten dieser Ansicht werden in dem Abschnitt VOGELPERSPEKTIVE auf Seite 98 beschrieben.
Diese Ansicht hat eine Kontrollfunktion in der Hauptwaffenstation. Wenn die Batteriekontrolle auf LOKAL steht, dann aktivieren Sie die einzelnen Türme, indem Sie diese hier anklicken. Ansonsten veranschaulicht die Vogelperspektive nur das Geschehen an Bord.

DIE NEBENWAFFENSTATION
Diese Station enthält die Instrumente, die zur Kontrolle der Nebengeschütze eines Schiffes nötig sind. Sie gelangen hierher, indem Sie die Option NEBENGESCHÜTZE im Menü STATIONEN anwählen. Bedenken Sie, daß Kreuzer und einige Schlachtschiffe im Spiel diese Station nicht benutzen (ihre kleineren Geschütze sind tatsächlich für die Flugabwehr gedacht), während Zerstörer nur diese Station benutzen können.
Die Nebengeschützstation ist in drei Hauptbereiche unterteilt: Taktische Karte, Feuerleitstand und Vogelperspektive.



Die Nebenbewaffnungsstation

Taktische Karte
Die Nebenwaffenstation benutzt dieselbe taktische Karte, die auf Seite 97 beschrieben wird. Weiterhin sind zwei zusätzliche Elemente auf diesem Bildschirm enthalten.

• *Namensschild*
Hier steht der Name des aktiven Schiffes

• *Stationskontrollstatus*
Hier stellen Sie ein, ob die Instrumente der Station von hier aus oder über Anweisungen des Flottenkommandos gesteuert werden. Im Falle der Nebenwaffenstation bedeutet „A", daß der Computer alle Nebengeschütze steuert, aber „M" bedeutet, daß Sie jedes einzelne Geschütz hier selbst abfeuern müssen. Ein komplette Beschreibung finden Sie unter KONTROLLMODUS auf Seite 97.

Feuerleitstand
Dieser Feuerleitstand enthält die Instrumente, die Sie benötigen, um die Nebengeschütze des Schiffes zu überwachen und zu steuern. Da der Zweck der Nebengeschütze im wesentlichen darin besteht, kleinere Schiffe abzuwehren, sind sie konstruiert, um schnell hintereinander mit einer relativ niedrigen Flugbahn zu feuern. Dadurch werden die komplexen Berechnungen und Annäherungen des Meßschießens, wie bei den Hauptwaffen, vermieden. Daher ist es erheblich einfacher, die Nebengeschütze abzufeuern. Allerdings gibt es häufig viele Nebengeschütze und die Automatik kann diese meist schneller handhaben als Sie es können. Die Nebenwaffenstation ist gut, um die Schlacht zu beobachten, aber, um die Kontrollen auszuprobieren und zu erlernen, ist sie meist ungeeignet.

• Blick durch das Fernglas
Der Feuerleitstand enthält auch eine Fernglassicht, so daß Sie Ihre Gegner beobachten können. Die Informationen und Kontrollen werden auf Seite 98 beschrieben. Merken Sie sich, daß Sie ein Ziel anwählen können, indem Sie einfach in den Sichtbereich klicken.

• TZ - Trefferzeit
TZ steht für die Trefferzeit, die benötigt wird, bis das Geschoß sein Ziel erreicht oder für die noch verbleibende Zeit bis zum Aufprall. Es werden drei Zahlen dargestellt. Aufgrund der Naturgesetze ist es nicht möglich, daß mehr als drei Geschosse von einem Geschützturm gleichzeitig in der Luft sind.

• Munitionsvorrat
Die mit „B“ bezeichnete Anzeige informiert über die verbleibende Munition für die Backbord-Türme (links) (oder für die Bug-Türme auf Zerstörern). Die mit „S“ bezeichnete Anzeige zeigt die verbleibende Munition für die Steuerbord-Türme (rechts) (oder „H“ für die Heck-Türme auf Zerstörern).

• FEUER
Dies wechselt sich mit dem Kommando Feuer einHALTEN ab. Wenn die Anweisung nicht HALTEN lautet, dann feuert die Batterie (und lädt wieder nach), solange das Ziel in Reichweite ist.

• Turmstatus
Hier wird der Status des aktiven Geschützturmes angezeigt.

HALTEN: Der Geschützturm bleibt weiter auf das Ziel eingestellt, feuert aber solange nicht, bis der Feuerknopf betätigt wird (mittels eines Mausklicks).

BEREIT: Der Geschützturm ist fertig geladen und, sobald das Ziel bestimmt ist, bereit zum Schuß.

FEUER: Der Geschützturm feuert.

LADEN: Der Geschützturm wird nachgeladen und feuert erneut, sobald die Geschütze geladen sind.

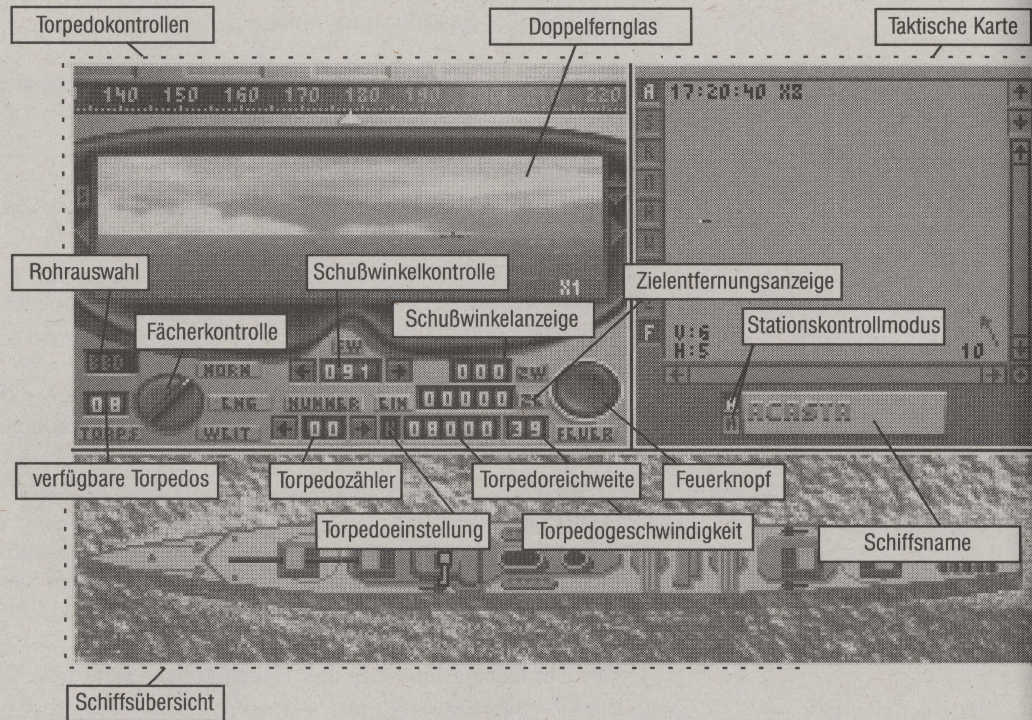
• *Nachlade-Countdown*
Hier steht die Zeit, die verbleibt, bis der aktive Geschützturm wieder feuern kann.

Vogelperspektive
Diese Ansicht zeigt das aktive Schiff von oben, wobei der aktive Geschützturm hervorgehoben ist.

Diese Ansicht hat eine wichtige Kontrollfunktion in der Nebenwaffenstation. Sie aktivieren einen Turm, indem Sie diesen hier anklicken. Eine komplette Beschreibung finden Sie unter KONTROLLMODUS auf Seite 97.

TORPEDOSTATION
Diese Station enthält die Instrumente, die benötigt werden, um die Torpedorohre eines Schiffes zu kontrollieren. Sie gelangen hierher, indem Sie die Option TORPEDOS im Menü STATIONEN anwählen. Beachten Sie, daß nicht alle Schiffe Torpedos besitzen.

Die Torpedostation ist in drei Hauptbereiche unterteilt: Taktische Karte, Torpedokontrollen und Vogelperspektive.



Die Torpedostation

Taktische Karte
Die Torpedostation benutzt dieselbe taktische Karte, die auf Seite 97 beschrieben wird. Weiterhin sind zwei zusätzliche Elemente auf diesem Bildschirm enthalten.

• *Namensschild*
Hier steht der Name des aktiven Schiffes

• *Stationskontrollstatus*
Hiermit wird eingestellt, ob die Instrumente der Station von hier aus, oder über Anweisungen des Flottenkommandos gesteuert werden. Denken Sie daran, daß der Kontrollmodus auf „M" stehen muß, damit Sie die Steuerung von hier beeinflussen können. Eine komplette Beschreibung finden Sie unter KONTROLLMODUS auf Seite 102.

Torpedokontrollen
Der Torpedokontrollbereich enthält die Instrumente, mit denen Sie die Torpedorohre kontrollieren können. Torpedos sind gefährliche Waffen, die große Schäden unterhalb der Wasserlinie anrichten können. Aber sie bewegen sich sehr langsam und müssen daher geschickt eingesetzt werden, um erfolgreich zu sein. Zum Glück helfen Ihnen analoge Computer bei den nötigen Berechnungen. Um die Torpedos abzufeuern, möchten Sie wahrscheinlich zunächst so nah wie möglich an den Gegner herankommen (hohe Geschwindigkeiten bei kurzer Entfernung sind sehr viel effektiver). Dann sollten Sie sich vergewissern, daß die Torpedorohre auf der Seite des Zieles aktiv sind (große Schiffe hatten zwei Gruppen von Torpedorohren, eine auf jeder Seite). Setzen Sie die Streuung entsprechend Ihrer Sicherheit beim Zielen. Überprüfen Sie die Schußwinkelvorgaben des Computers (sie werden nicht direkt auf den Gegner ausgerichtet sein, da er sonst in der Zeit, in der das Torpedo den Zielpunkt erreicht, bereits weitergefahren ist). Führen Sie alle Korrekturen durch, die Sie für angebracht halten, mögliche Manöver des gegnerischen Schiffes beachtend (es könnte in Ihre Richtung wenden, wenn der Torpedo gesichtet wird), und dann feuern Sie. Es sei noch einmal darauf hingewiesen, daß es sich hierbei

um eine komplizierte Angelegenheit handelt, die Sie sicherlich mehrmals üben müssen, ehe Sie sie beherrschen.

• Blick durch das Fernglas
Die Torpedokontrollen enthalten auch eine Fernglassicht, so daß Sie Ihre Gegner beobachten können. Die Informationen und Kontrollen werden auf Seite 98 beschrieben. Merken Sie sich, daß Sie ein Ziel anwählen können, indem Sie einfach in den Sichtbereich klicken.

• Rohrauswahl
Klicken Sie auf diese Anzeige, um zwischen den BBD- (Backbord) und den STBD- (Steuerbord) Rohren zu wechseln. Denken Sie daran, daß diese Einstellungen alle Rohre umfassen, die zu der einen oder anderen Seite hin ausgerichtet werden können, d.h., daß zentral angebrachte Rohre auf beiden Seiten gewertet werden können. Die momentan ausgewählten Torpedorohre sind die aktiven Rohre.

• Verfügbare Torpedos
Hier wird die Gesamtzahl der Torpedos angezeigt, die in den aktiven Rohren verfügbar sind.

• Streuungskontrolle
Hiermit wird die Entfernung der Torpedos zueinander festgelegt, wenn sie auf das Ziel zusteuern.
NORM: Normale Entfernung zwischen den Torpedos.
ENG: Geringere Entfernung zwischen den Torpedos als normal. Diese Einstellung wird benutzt, wenn die Zielerfassung sehr verläßlich ist oder wenn Mehrfachtreffer von großer Bedeutung sind.
WEIT: Die Entfernung zwischen den Torpedos ist weiter als normal. Diese Einstellung wird benutzt, wenn die Zielerfassung ungenau ist oder wenn mehrere einander optisch überlappende Ziele angegriffen werden sollen.

• *Torpedoanzahl*
Hier steht die Zahl der Torpedos, die abgeschossen werden sollen. Um die Zahl zu erhöhen, klicken Sie auf den rechten Pfeil, um sie zu verringern, auf den linken. Die Höchstzahl der Torpedos, die abgefeuert werden können, entspricht der Anzahl der aktiven Rohre.

• *Schußwinkelkontrolle*
Diese Anzeige zeigt die Ausrichtung der aktiven Torpedorohre. Um sie nach links hin zu ändern, klicken Sie auf den linken Pfeil, um sie nach rechts hin zu ändern, auf den rechten. Denken Sie daran, daß die Rohre meist nicht auf das Ziel selbst ausgerichtet sein sollten, da die Torpedos sich verhältnismäßig langsam bewegen. Vielmehr sollten sie auf einen wahrscheinlichen Treffpunkt ausgerichtet sein, der sich aus der momentanen Richtung und Geschwindigkeit der gegnerischen Schiffsbewegung ermittelt.

• *Zielwinkel*
Hier finden Sie die Computerberechnung des besten Schußwinkels, ermittelt aus der momentanen Richtung und Geschwindigkeit des Zielschiffes. Dies ist eine gute Basis für Ihre eigenen Abschätzungen, aber Sie müssen noch beachten, wie das Ziel seinen Kurs aufgrund von normalen Vorsichtsmaßnahmen, oder als Reaktion auf Ihren Torpedoangriff, ändern könnte.

• *Zielentfernung*
Hier steht die Computerberechnung der Entfernung zum Ziel, unter Berücksichtigung des projizierten Schußwinkels.

• *Torpedoeinstellung*
Diese Kontrolle erlaubt Ihnen die Einstellung von Reichweite und Geschwindigkeit der aktiven Torpedos. Die Vorauswahl des Computers ist bereits eingestellt, aber Sie können die Einstellung selbst ändern, indem Sie einfach auf die Anzeige klicken. Merken Sie sich, daß es für einige Torpedos nur eine feste Einstellung gibt.

K: (Kurz) Die Torpedos haben Höchstgeschwindigkeit, aber eine geringe Reichweite. Hiermit ist die Trefferwahrscheinlichkeit am höchsten.
M: (Mittel) Die Torpedos haben mittlere Einstellungen.
L: (Lang) Die Torpedos erreichen nur eine niedrige Geschwindigkeit, aber eine hohe Reichweite. Ein Treffer ist ziemlich unwahrscheinlich.

• *Torpedoreichweite*
Hier steht die maximale Reichweite, die die Torpedos bei der momentanen Einstellung zurücklegen können.

• *Torpedogeschwindigkeit*
Hier steht die Geschwindigkeit, die die Torpedos bei der momentanen Einstellung haben würden.

• *Feuerknopf*
Betätigen Sie diesen Knopf (per Mausklick), um die Torpedos abzuschießen!

Vogelperspektive
Diese Ansicht zeigt das aktive Schiff von oben, wobei die aktiven Torpedorohre hervorgehoben sind. Diese Ansicht wird auf dieser Station nicht zur Steuerung benötigt, dient aber zur Veranschaulichung der Torpedoabschüsse. Die Einzelheiten dieser Ansicht werden in dem Abschnitt VOGELPERSPEKTIVE auf Seite 98 beschrieben.

LUFTOPERATIONSSTATION

Diese Station enthält die Instrumente, die nötig sind, um die Flugzeuge an Bord eines Schiffes zu kontrollieren. Sie gelangen hierher, indem Sie die Option FLUGZEUGE im Menü STATIONEN anwählen. Viele Kreuzer und Schlachtschiffe haben einige Aufklärungsflugzeuge, während Zerstörer generell keine haben. Flugzeugträger haben natürlich viele Flugzeuge zur Aufklärung sowie Torpedo-Bomber und Kampfflieger. Allerdings sind nur die ersten beiden Gruppen im Spiel enthalten, denn Kampfflieger können Schiffe nicht effektiv angreifen und spielten insbesondere in den großen Gefechten im Atlantik während des Zweiten Weltkriegs keine Rolle (die Deutschen hatten keine Flugzeugträger und die Briten mieden die Küstengewässer mit ihren großen Schiffen).

Die Luftoperationsstation ist in drei Hauptbereiche unterteilt: Taktische Karte, Flugzeugkontrollen und Vogelperspektive.

Taktische Karte

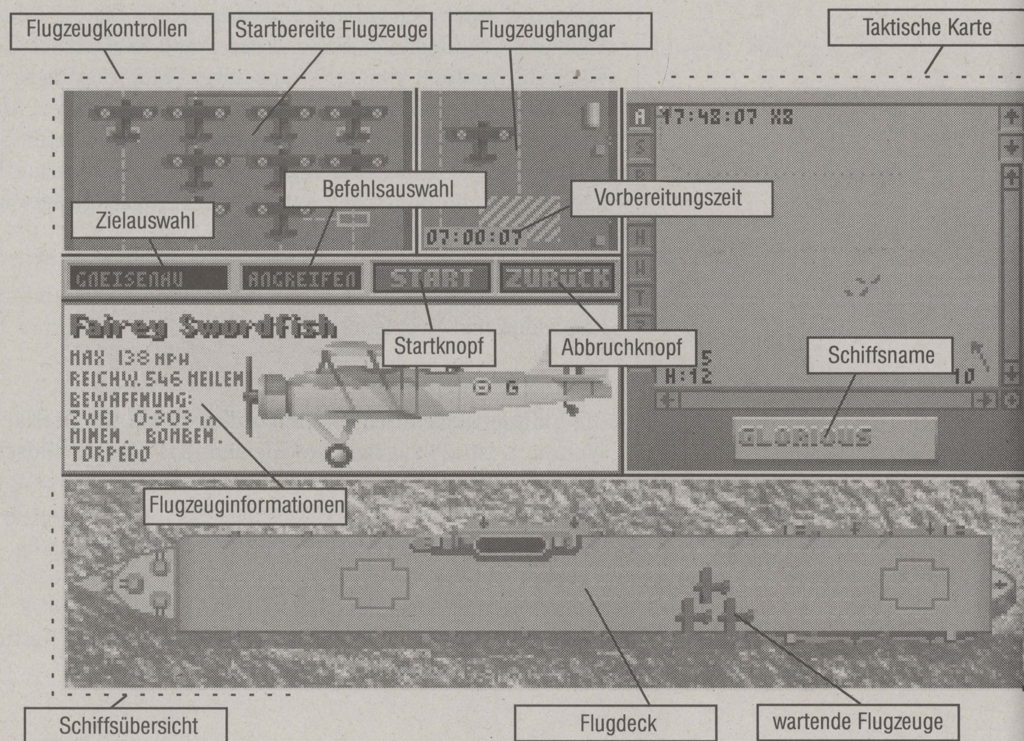
Die Luftoperationsstation benutzt dieselbe taktische Karte, die auf Seite 97 beschrieben wird. Weiterhin ist ein zusätzliches Element auf diesem Bildschirm enthalten.

• Namensschild

Hier finden Sie den Namen des aktiven Schiffes.

• Stationskontrollstatus

Diese Kontrolle steht NICHT auf dieser Station zur Verfügung, denn Sie müssen alle Anweisungen für Flugzeuge selbst geben.

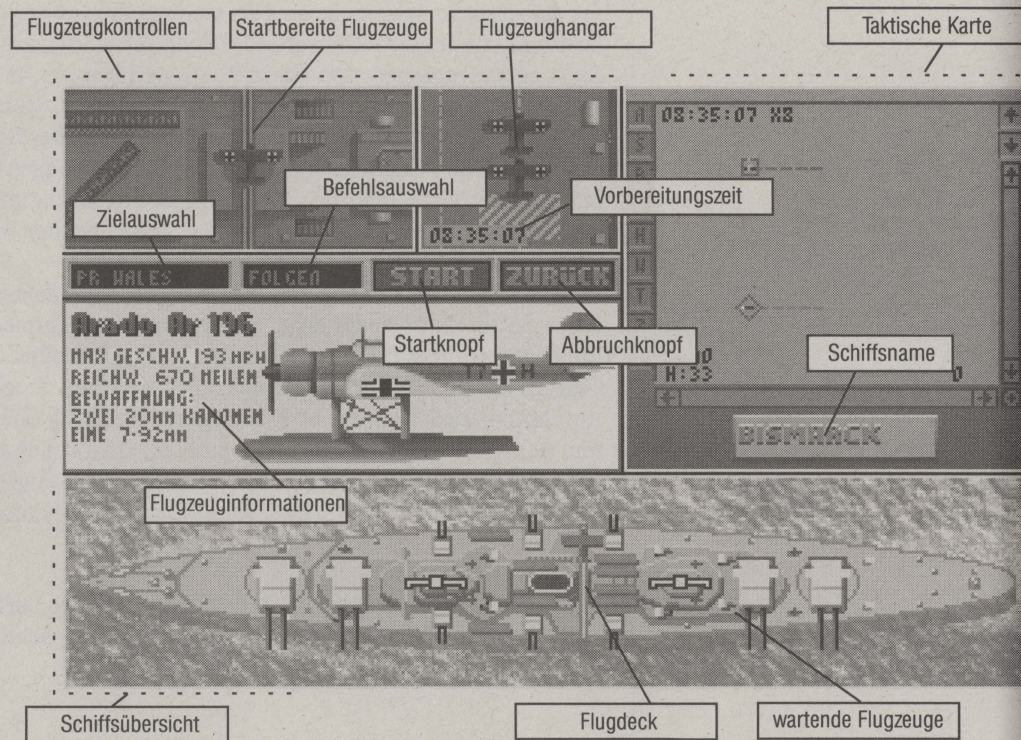


Die Flugzeugoperationsstation (Flugzeugträger)

Flugzeugkontrollen
Die Flugzeugkontrollen enthalten die Instrumente, mit denen Sie den Flugzeugen eines Schiffes Anweisungen geben. Es sind im wesentlichen zwei Schritte nötig, um ein Flugboot von einem Katapult eines Kreuzers oder Schlachtschiffes aus zu starten, und drei Schritte für den Start eines Flugzeuges von einem Flugzeugträger aus. In beiden Fällen muß das Flugzeug als erstes aus dem Hangar in den Startbereich gebracht werden (was etwa 20 Minuten dauert). Dann kann dem Flugboot ein Ziel (ein zu verfolgendes Schiff) gegeben werden, um es daraufhin zu starten. Auf Flugzeugträgern können den Flugzeugen Anweisungen gegeben werden, ein Schiff zu verfolgen (und zu beobachten) oder es anzugreifen. Erst danach werden die Flugzeuge eines Trägers auf das Flugdeck gebracht werden, von dem aus sie gestartet werden.

Einmal in der Luft, führen die Flugzeuge Ihre Befehle aus und fliegen in Richtung ihres Zieles, um es zu beschatten oder anzugreifen. Sie kehren automatisch von ihren Aufträgen zurück. Ein anderer Unterschied zwischen den Flugbooten eines Kreuzers und den Flugzeugen auf Trägern besteht im Einfluß auf das Spielgeschehen. Flugboote erhöhen neben der allgemeinen Aufklärung auch noch die Zielgenauigkeit der Bordgeschütze auf Kreuzern und Schlachtschiffen. Dagegen dienen die Flugzeuge auf Trägern nur der allgemeinen Aufklärung (sie haben nicht die Ausstattung, um mit der Geschützcrew zusammenarbeiten zu können). Flugzeuge mit Angriffsbefehl sind natürlich im wesentlichen konzipiert, um Schiffe zu attackieren.

• *Flugzeughangar*
Flugzeuge, die weder startbereit, noch bereits in der Luft sind, sind im Hangar abgestellt. Sie beginnen automatisch mit den Startvorbereitungen, sobald Platz im Startbereich gemacht wird.



Die Flugzeugoperationsstation (Schlachtschiff)

• *Startvorbereitungszeit*
Hier wird die Zeit angezeigt, die noch verbleibt, bis das Flugzeug vom Hangar in den Startbereich gebracht werden kann (was erst dann möglich ist, wenn auf einem Kreuzer oder Schlachtschiff der Startbereich leer ist, bzw. auf einem Flugzeugträger weniger als 12 Flugzeuge im Startbereich stehen). Merken Sie sich, daß jede Luftoperation diesen Countdown startet. Flugzeuge benötigen etwa 20 Minuten, um zum Start vorbereitet zu werden, wenn keine Unterbrechung erfolgt.

• *Startbereich*
Hier wartende Flugzeuge sind bereit zum Start. Für die Flugboote auf Kreuzern oder Schlachtschiffen bedeutet das, daß sie (durch Betätigung des Startknopfes) direkt starten können. Auf Flugzeugträgern können die Flugzeuge von hier aus auf das Flugdeck gebracht werden. Dazu müssen Sie nur das entsprechende Flugzeug anklicken (und es wird hier verschwinden und auf dem Flugdeck wieder erscheinen). Umgekehrt gilt dasselbe (klicken Sie ein Flugzeug auf dem Flugdeck an, um es in den Startbereich zu befördern).

• *Flugzeug-Zielauswahl*
Diese Kontrolle ermöglicht es Ihnen, ein Ziel für ein Flugzeug auszuwählen, welches startbereit ist. Klicken Sie einfach auf die Anzeige oder auf die taktische Karte.

• *Flugzeug-Befehlskontrolle*
Hier werden die Anweisungen angezeigt, die dem startbereiten Flugzeug gegeben wurden. Um die Anweisung zu ändern, klicken Sie auf die Anzeige. Es werden nacheinander die möglichen Anweisungen eingestellt. Diese sind:

FOLGEN: Das Flugzeug versucht, Sichtkontakt mit dem Ziel zu halten.

ANGRIFF: Das Flugzeug versucht, das Schiff zu beschädigen oder zu versenken.

• Startknopf
Wenn es sich bei dem Schiff um ein Schlachtschiff oder einen Kreuzer handelt, dann wird das Flugboot im Startbereich gestartet. Auf einem Flugzeugträger starten die Flugzeuge auf dem Flugdeck in etwa 15-Sekunden-Intervallen.

• ZURÜCK
Dieser Knopf dient dazu, ALLE Flugzeuge des aktiven Schiffes zurückzurufen. Die Flugzeuge fliegen zurück zum Schiff und landen, so bald als möglich.

• Flugzeug-Information
Hier wird ein Bild des startbereiten Flugzeugs gezeigt, mit Namen, Geschwindigkeit, Reichweite und Bewaffnung.

Vogelperspektive
Diese Ansicht zeigt das aktive Schiff von oben. Bei einem Schlachtschiff oder Kreuzer wird das Flugzeug auf dem Katapult gezeigt, wenn es startbereit ist. Bei einem Träger sind alle Flugzeuge auf dem Flugdeck zu sehen. Die Einzelheiten dieser Ansicht werden in dem Abschnitt VOGELPERSPEKTIVE auf Seite 98 beschrieben. Merken Sie sich, daß bei einem Flugzeugträger eine Kontrollfunktion ausführbar ist, denn Sie können Flugzeuge vom Flugdeck entfernen (sie werden dann in den Startbereich zurückgebracht), indem Sie sie einfach anklicken.

AUSSENSTATION
Diese Station bietet einen Blick auf die Meeresumgebung vom Überwachungsturm des jeweiligen Schiffes aus. Sie können mittels der nach links und rechts gerichteten Pfeile die Blickrichtung ändern und mittels der Vergrößerungs- und Verkleinerungspfeile den Vergrößerungsfaktor wählen. Diese Station enthält auch Informationen über die Sichtverhältnisse und die Wetterbedingungen.
Weitere Informationen über diese Station finden Sie im Benutzerhandbuch.

SCHADENSKONTROLLSTATION

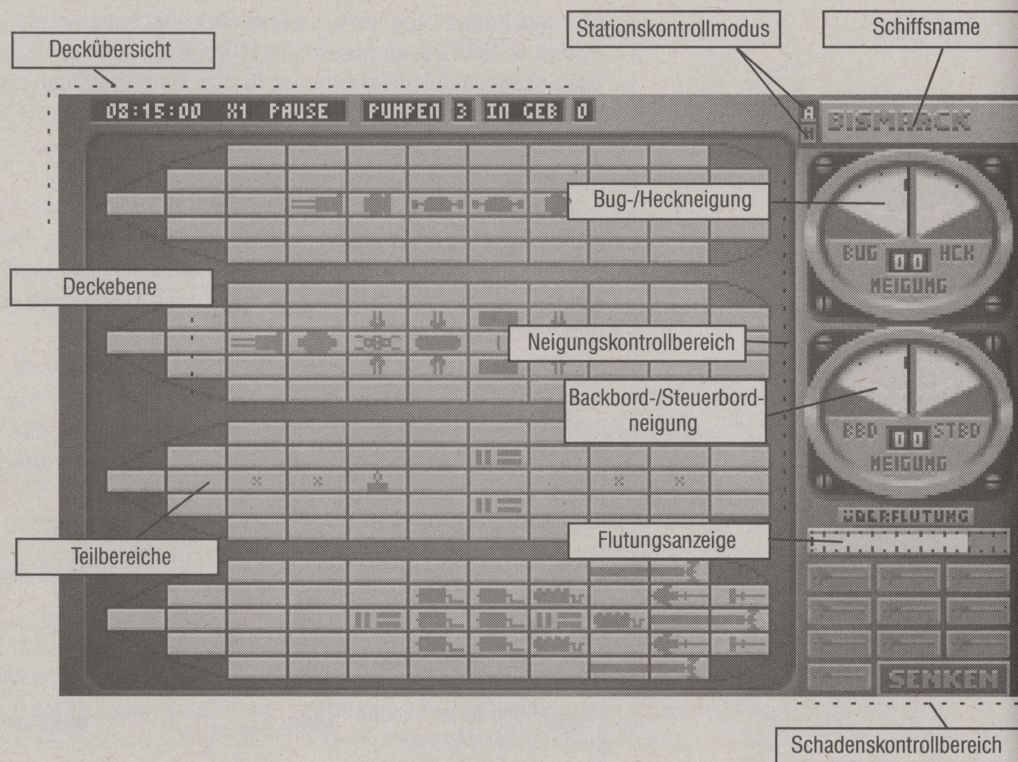
Diese Station zeigt die Beschädigungen des Schiffes und die Versuche, sie zu beheben. Von hier aus können Sie die Schadenskontrollgruppen einteilen. Sie gelangen hierher, indem Sie die Option SCHADEN im Menü STATIONEN anwählen.
Die Schadenskontrollstation ist in drei Hauptbereiche unterteilt: Schlagseitenmesser, Deckdisplay und Schadenskontrollgruppen.

Schaden

Schiffe können auf vier Arten beschädigt werden: durch Geschoßtreffer, Torpedotreffer, Bombentreffer und Kollisionen mit anderen Schiffen. Jede dieser Möglichkeiten kann die Ausstattung des Schiffes beschädigen oder zerstören und (unter der Wasserlinie) Wassereinbrüche verursachen. Ebenso können Feuer ausbrechen, die sich ausbreiten und so den Schaden vergrößern.

Schiffssymbole

	Torpedorohre	Kommandoturm	Antriebswelle
	Flugzeug	Magazine	Schiffsschraube
Hauptkanonenturm (vorne)	Feuerleitstand	Funkraum	Steuergetriebe
Hauptkanonenturm (hinten)	Nebenleitstand	Munitionsaufzug	Ruder
Nebenkanonenturm (steuerbord)	Schornstein	Maschinenraum	Barbette
Nebenkanonenturm (backbord)	Brücke	Kesselraum	Leer oder Verschiedenes



Die Schadenskontrollstation

• Fluten und Gegenfluten
Überflutete Abschnitte verursachen eine Schlagseite des Schiffes in Richtung der Flutung. Wenn zu viele Bereiche einer Seite überflutet sind, besteht die Gefahr, daß das Schiff kentert. Kentern war während des Zweiten Weltkriegs die häufigste Ursache dafür, daß ein Schiff sank. Überflutete Abschnitte sind unbrauchbar, solange das Leck nicht abgedichtet und das Wasser herausgepumpt wird. Einerseits kann ein überfluteter Abschnitt kein Feuer fangen, andererseits aber kann er durch die Flutung beschädigt oder zerstört werden. Je stärker die Schlagseite, desto schwerer ist das Zielen mit den Hauptwaffen und desto schwerer ist die Steuerung des Schiffes. Wenn die Schlagseite 15 Grad beträgt, können die Hauptwaffen überhaupt nicht mehr feuern.

Um den gefährlichen Auswirkungen der Flutung entgegenzuwirken, können Sie gegenfluten, damit das Schiff wieder in eine ebene Lage zurückgelangt. Der Nachteil ist, daß bei einer ausreichend großen Wassermenge das Schiff ebenfalls sinkt. Deshalb sollte diese Option mit Vorsicht benutzt werden. Gegengeflutete Bereiche werden genauso behandelt wie geflutete.

PUMPENKAPAZITÄT
Die Fähigkeit ein Schiff gegenzufluten ist von der Anzahl der Pumpen eines Schiffes abhängig. Die Anzahl der Pumpen, die auf dem Schiff vorhanden sind, und die, die bereits eingesetzt sind, ist im oberen Bereich der Schadensanzeige dargestellt. Es kann jeweils eine Pumpe für jeden Bereich eingesetzt werden. Die Pumpfähigkeit wird zusätzlich von der Einsatzbereitschaft der Maschinen und Kessel beeinflußt.

WASSER AUSPUMPEN
Man kann nur Bereiche leerpumpen, die entweder schon repariert sind, oder die lediglich zum Gegenfluten mit Wasser gefüllt worden sind. Zum Leerpumpen klicken Sie einfach auf den gewünschten Bereich und danach auf eine freie Pumpe im Detailbericht.

PUMPEN UND SCHADENSKONTROLLE
Bedenken Sie, daß ein Bereich erst leergepumpt werden kann, wenn eine Reparaturmannschaft vorher die Schäden repariert hat. Die Pumpen müssen dann von Ihnen eingesetzt werden. Es geschieht nicht automatisch.

GEGENFLUTEN
Das Gegenfluten erfordert im Gegensatz zum Leerpumpen im Prinzip keine Pumpen. Man kann aber dennoch durch einfaches Klicken auf das Pumpensymbol die Pumprichtung ändern.

• Feuer
Feuer beschädigen und zerstören die Schiffsausstattung. Das Feuer kann entweder ausbrennen oder wachsen und auf benachbarte Abschnitte übergreifen (auch nach oben und unten). Am gefährlichsten ist ein Feuer, wenn es ein Munitionslager erreicht, denn dann wird das Schiff wahrscheinlich explodieren. Es kann sinnvoll zu sein, ein Munitionslager gegenzufluten, wenn es in einem benachbarten Abschnitt brennt.

Schlagseitenmesser
Die Schlagseitenmesser zeigen den Winkel, in dem sich ein Schiff zur einen oder anderen Seite, nach vorne oder hinten neigt. Eine schwache Schlagseite beeinflußt bereits Geschwindigkeit, Steuerung und Kampffähigkeit eines Schiffes, eine starke Schlagseite kann ein Schiff zum Kentern bringen.

• Namensschild
Hier finden Sie den Namen des aktiven Schiffes.

• Stationskontrollstatus
Sie wählen aus, ob die Instrumente der Station von hier aus, oder über Anweisungen des Flottenkommandos gesteuert werden. Im Falle der Schadenskontrollstation bedeutet „A“, daß der

Computer alle Schadenskontrollen steuert, aber „M“ bedeutet, daß Sie alle Schadenskontrollen selbst bedienen müssen. Ein komplette Beschreibung finden Sie unter KONTROLLMODUS auf Seite 97. Denken Sie daran, daß wenn Sie von „M“ auf „A“ umschalten, der Computer wahrscheinlich Ihre Entscheidungen abändert!

• Bug/Heck Schlagseitenmesser
Hier wird die Schlagseite des Schiffes nach vorne (BUG) oder hinten (HECK) angezeigt.

• Back-/Steuerbord Schlagseitenmesser
Hier wird die Schlagseite nach back- oder steuerbord angezeigt.

• Flutungsanzeige
Hier wird die Menge des überschüssigen Wassers in beschädigten Bereichen relativ zur Schwimmfähigkeit des Schiffes angezeigt. Wenn die Anzeige in den roten Bereich gelangt, besteht die Gefahr, daß das Schiff sinkt.

• Gegenfluten
Um einer gefährlichen Schlagseite entgegenzuwirken, können Sie versuchen gegenzufluten, was bedeutet, daß Wasser in die höhergelegenen Bereiche des Schiffes eingelassen wird. Das Schiff wird dann zwar tiefer im Wasser liegen, aber die Gefahr des Kenterns ist viel geringer. Aber natürlich, wenn das Schiff zu tief im Wasser liegt, dann kann es auf diese Weise ebenfalls sinken!

Um einen Bereich gegenzufluten, klicken Sie ihn einfach an, um zunächst den ausführlichen Bericht aufzurufen. Dann klicken Sie auf das Symbol für Gegenfluten, und der Abschnitt wird mit Wasser gefüllt.

Deck-Display

• Deckebenen

Jedes Schiff besteht aus vier Ebenen, von oben nach unten:

(1) Deckaufbauten	(3) Wasserlinie (Mantel)
(2) Hauptdeck	(4) Unterwasserbereich

• Abschnitte

Jede Deckebene ist in 47 einzelne Abschnitte unterteilt. Einige dieser Abschnitte enthalten Symbole, die die wichtigen Systeme des Schiffes repräsentieren. Leere Abschnitte stehen für Bereiche mit anderen Einrichtungen: Wohnquartiere, Lagerraum, verschiedene Maschinerie, Freiraum etc. Sollte ein Abschnitt getroffen und beschädigt sein, ändert sich seine Farbe. Wenn eine Schadenskontrollgruppe hier arbeitet, dann wird das Schadenskontrollsymbol hier angezeigt.

• Schadensfarben

Die folgenden Hintergrundfarben stehen jeweils für die entsprechenden Beschädigungen in den Abschnitten:

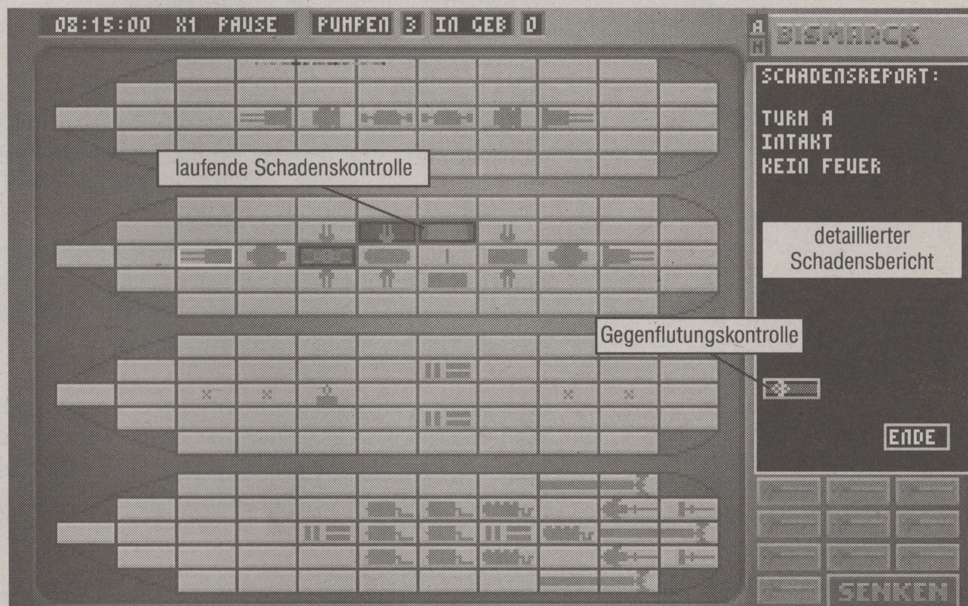
Dunkelgrau:	Zerstört (nicht reparabel)
Hellgrau:	Beschädigt (reparabel)
Rot:	Feuer
Blau:	Geflutet

• Schadenskontrollgruppen bei der Arbeit

Ein Abschnitt, in dem gerade eine Schadenskontrollgruppe arbeitet, wird mit einem Hammersymbol markiert.

• Ausführliche Informationen

Um ausführliche Informationen über einen Abschnitt zu erhalten, klicken Sie diesen einfach an. Die Informationen werden dann oben rechts auf dem Bildschirm angezeigt, anstelle der Schlagseitenmesser.



Detaillierter Schadensbericht

Schadenskontrollgruppen-Bereich
Dieser Bereich enthält Kästchen, die das Schadenskontrollpotential eines Schiffes repräsentieren. Nicht alle Schiffe haben die gleiche Anzahl verfügbarer Gruppen; größere Schiffe haben meist eine größere Anzahl. Falls ein Schiff beschädigt wird, verringert sich die Anzahl der verfügbaren Schadenskontrollgruppen.

• *Schadenskontrollgruppen-Kästchen*
Jedes Kästchen hier, welches einen Hammer enthält, repräsentiert eine Schadenskontrollgruppe. Sehen Sie in einem dieser Kästchen einen farbigen Hintergrund, ist diese Gruppe verfügbar. Ist der Hintergrund schwarz, ist die betreffende Gruppe bereits irgendwo bei der Arbeit.

• *Schadenskontrollgruppen zuteilen*
Um eine Schadenskontrollgruppe einem beschädigten Abschnitt zuzuteilen, klicken Sie zunächst diesen Abschnitt an und danach eine Gruppe im Schadenskontrollgruppen-Bereich. Die Hintergrundfarbe der Gruppe wechselt dann nach schwarz und das entsprechende Symbol erscheint im beschädigten Abschnitt.

Um eine Gruppe wieder vom Einsatzort zu entfernen, klicken Sie diesen Abschnitt an, um den ausführlichen Bericht aufzurufen. Danach klicken Sie auf das Symbol der Gruppe in der Anzeige des Berichts. Die Schadenskontrollgruppe verschwindet dann aus dem Abschnitt und der Hintergrund des Kästchens im Schadenskontrollgruppen-Bereich wird wieder farbig.

• *Versenkknopf*
Am unteren Rand des Schadenskontrollgruppen-Bereichs befindet sich ein Knopf, mit dessen Hilfe Sie das Schiff (absichtlich) versenken können. Es ist natürlich nicht sinnvoll diesen Knopf anzuklicken, ehe das Schiff nicht stark beschädigt und damit in unmittelbarer Gefahr ist, vom Gegner gekapert zu werden.

Konsequenzen aus Beschädigungen

• Allgemeine Konsequenzen

Soweit nicht anders erwähnt gelten die folgenden Auswirkungen für die gesamte Schiffsausstattung:

Schaden: Schaden an Schiffsausstattung ist gewöhnlich reparabel, aber die Reparatur kann durchaus länger dauern als ein einzelnes Gefecht.

Zerstörung: Zerstörung von Schiffsausstattung bedeutet, daß keine Reparatur auf See möglich ist und daß die zerstörte Ausstattung solange nicht verfügbar ist, bis das Schiff in einen Hafen eingelaufen und dort repariert worden ist.

• Schaden an einzelnen Einrichtungen

Brücke: Die Brücke ist das Hauptkontrollzentrum eines Schiffes. Ist sie nicht mehr einsatzfähig, gerät das Schiff außer Kontrolle (es sind keine Änderungen von Kurs oder Geschwindigkeit mehr möglich), bis die Kontrolle von einer anderen Position aus wieder übernommen wird. Sie müssen damit rechnen, daß die Reaktionszeiten danach langsamer sein werden.

Neben-Brücke: Die meisten großen Schiffe hatten eine zweite Kontrollmöglichkeit, getrennt von der Brücke. Wenn diese unbeschädigt ist, dann wird die Verschlechterung der Kontrolle durch den Verlust der Brücke schnell aufgehoben. Sollte aber diese zweite Brücke ebenfalls nicht mehr einsatzfähig sein, verlangsamt sich die Reaktionszeit wieder.

Ruderhaus: Die Steuerung des Schiffes wird von hier aus kontrolliert. Bei Beschädigung oder Zerstörung müssen Sie zufällige Kursänderungen in Kauf nehmen, bis die Kontrolle wiedererlangt werden kann.

Haupttürme: Die Hauptbewaffnung eines Schiffes ist in gewaltigen gepanzerten Gehäusen mit bis zu 15 Zoll dicken Panzerplatten untergebracht, um Waffen und Crew zu beschützen. Diese Gehäuse können zerstört werden, was die Feuerkraft des Schiffes stark reduziert.

Barbetten: Bei einem Geschützturm, der hoch auf dem Deck montiert ist, heißt die Verbindung vom Turm zu Deck Barbette. Gewöhnlich genauso gepanzert wie der Turm selbst, bildet die Barbette die Munitionsversorgung. Daher verhindert ein Verlust der Barbette den weiteren Einsatz des Geschützturmes.

Nebentürme: Die Nebengeschütze in diesen Türmen bilden die Schiffsbewaffnung gegen kleinere Ziele. Sie waren meist nur schwach gepanzert. Da diese Türme eher an den äußeren Rändern eines Schiffes montiert waren, konnten sie bei starkem Seegang oder starker Schlagseite nicht abgefeuert werden. Verluste bei den Nebentürmen reduzieren die Feuerkraft auf der entsprechenden Schiffsseite.

Lastkrähne: Die Lastkrähne transportieren die Geschosse vom Magazin in den Turm. Wenn sie zerstört sind können die entsprechenden Türme nicht mehr feuern.

Torpedorohre: Torpedorohre waren an den äußeren Rändern eines Schiffes angebracht und daher bei rauher See unbrauchbar. Wenn sie zerstört sind, kann das Schiff von dieser Seite aus keine Torpedos mehr abfeuern.

Flugzeuge: Auf Schlachtschiffen und Kreuzern wurden Flugzeuge benutzt, um Gegner aufzuspüren und um die Zieleinstellung der Geschütze zu unterstützen. An Deck war ein solches Flugzeug des Zweiten Weltkriegs sehr gefährlich für das Schiff, da es bei einem Treffer gewöhnlich explodierte und die Flammen sich über das Deck ausbreiten konnten.

Feuerleitstände: Von den Feuerleitständen aus wurden die Geschütze kontrolliert. Hoch auf den Deckaufbauten angebracht sammelten sie Daten durch Entfernungsmesser und Meßschießen. Die Feuerleitstände machten es möglich, daß alle Geschütze sich auf ein Ziel konzentrierten, ohne die Schwierigkeiten der lokalen Kontrolle. Ist ein Feuerleitstand verloren, dann kann das Schiff immer noch eine Breitseite abfeuern, aber die Geschütze die dem entsprechenden Feuerleitstand zugeordnet sind (Bug oder Heck) können nur noch unter lokaler

Kontrolle feuern. Wenn beide Feuerleitstände zerstört sind, dann befinden sich alle Geschütze nur noch unter lokaler Kontrolle. Diese Kontrollform ist wesentlich ineffektiver als die Gesamtleitung der Schiffsgeschütze.

Schornstein: Die Schornsteine eines Schiffes leiten die Abgase nach außen, damit die Maschinen laufen können. Wenn sie beschädigt werden, reduziert sich die Höchstgeschwindigkeit entsprechend der Anzahl der ausgefallenen Schornsteine.

Magazine: Die Geschosse für die Schiffsgeschütze werden in den Munitionslagern aufbewahrt. Diese sind normalerweise stark gepanzert und im Inneren des Schiffes untergebracht. Das Schiff kann explodieren und sinken, wenn nur ein Geschoß in den Magazinen explodiert oder sich ein Feuer hierher ausbreitet.

Funkraum: Dies ist der Kommunikationsraum des Schiffes. Ein Verlust dieser Einrichtung verhindert den erfolgreichen Einsatz von Aufklärungsflugzeugen.

Maschinenraum: Die Schiffsmaschinen treiben das Schiff an. Die Geschwindigkeit hängt von der Anzahl der verfügbaren Maschinenräume ab. Schiffe, die nicht mit Dieselmotoren betrieben werden, benötigen einen funktionsfähigen Boilerraum. Der Geschwindigkeitsverlust bei Ausfall von Maschinenräumen ist nicht sehr groß, da für die Höchstgeschwindigkeiten ein sehr viel höheres Potential benötigt wird als für durchschnittliche Geschwindigkeiten. Letztere benötigen nur etwa ein Drittel der Maschinenräume.

Boilerraum: Auf Schiffen, die nicht mit Dieselmotoren betrieben werden, erzeugt der Boilerraum den Dampf, der die Turbinen in den Maschinenräumen antreibt. Die Anzahl der verfügbaren Maschinenräume ist auf die Anzahl der Boilerräume begrenzt. Ein Verlust hat dieselben Auswirkungen als wäre ein Maschinenraum ausgefallen.

Steuergerät: Dies sind die internen Mechanismen für die Kurssteuerung. Ein Verlust des Steuergerätes hat dieselben Effekte wie eine Beschädigung des Ruderhauses, ist aber sehr viel schwerer zu reparieren (fragen Sie die Crew der Bismarck).

Wellenschaft: Die Bewegungsenergie wird von den Maschinen über den Wellenschaft an die Schiffsschrauben weitergeleitet. Der Ausfall eines Wellenschaftes verringert die Höchstgeschwindigkeit genauso wie eine Beschädigung der Maschinenräume.

Schiffsschrauben: Die Bewegungsenergie wird von den Maschinen über den Wellenschaft an die Schiffsschrauben weitergeleitet. Fällt eine Schiffsschraube aus, verringert sich die Höchstgeschwindigkeit genauso wie bei einer Beschädigung der Maschinenräume.

Ruder: Die Steuerung wird durch die Ruder kontrolliert. Der Ausfall eines Ruders vergrößert den Wendekreis des Schiffes, da eine Steuerung durch Veränderung der Geschwindigkeit der Schiffsschrauben nur noch bedingt einsetzbar ist.

STATUSBERICHT

Dieser Bericht enthält gesammelte Informationen über das aktive Schiff, wie Beschädigungen, Munitionsverbrauch oder Kraftstoffverbrauch. Er zeigt außerdem einen Blick aus der Vogelperspektive, wie unter VOGELPERSPEKTIVE auf Seite 98 beschrieben wird.

Merken Sie sich, daß das Spiel automatisch anhält, während Sie den Bericht lesen, und automatisch weiterläuft, sobald Sie fertig sind. Die einzige Kontrolle hier ist der Knopf, der Sie zurück zum Kommando über das Schiff bringt.

TAKTISCHE TIPS

Der folgende Abschnitt enthält taktische Tips für BURNING STEEL: ENTSCHEIDUNG IM NORDATLANTIK. Die „allgemeinen“ Tips gelten für beide Seiten gleichermaßen, während die speziellen Tips unter den Überschriften „Deutsch“ und „Britisch“ hauptsächlich für die jeweilige Seite gültig sind.

ALLGEMEIN

Das wichtigste Prinzip beim Kampf mit Dreadnoughts ist, daß ein Schiff, welches eine Breitseite abfeuert, einen enormen Vorteil gegenüber einem Schiff hat, welches nur die Bug- oder Hecktürme einsetzen kann. Der Grund dafür ist einfach, denn eine Breitseite feuert acht bis zwölf Geschosse, während die Bugtürme meist nur sechs Geschosse, die Hecktürme häufig noch weniger, abfeuern können.

Während des Ersten Weltkriegs fuhren große Flotten mit mehreren dutzend Kampfschiffen in Formation. Alle Admirale träumten davon, ihre Schlachtlinie hinter die Front des Gegners zu bringen. Im Zweiten Weltkrieg war diese Taktik nicht mehr nötig, durch die höhere Reichweite der Geschütze. Man fuhr nicht mehr geradewegs auf seinen Gegener zu, sondern man mußte zum Teil nur geringe Kursänderungen vornehmen, um ihn mit einer vollen Breitseite zu beschießen. Die wesentliche Frage war, ob man nur einen Gegner mit möglichst viel Feuerkraft beschießt, um ihn so schnell wie möglich zu versenken, oder ob man das Feuer auf mehrere Gegner aufteilt, um alle gleichzeitig zu beschädigen.

Zusätzlich wurden U-Boote und Flugzeuge eine zunehmend größere Gefahr, so daß die großen Schiffe möglichst von mehreren kleineren Schiffen, also Kreuzern oder Zerstörern, umkreist wurden. Sie konnten dann das Hauptschiff gegen die neuen Bedrohungen abschirmen, und sogar selbst Angriffe ausführen. Mit ihren Geschützen konnten Kreuzer und Zerstörer die größeren Schiffe zwar kaum einschüchtern, aber auch schwächere Treffer konnten die Deckaufbauten beschädigen und Feuer entfachen. Außerdem waren die Torpedos der kleineren Schiffe immer noch eine ernstzunehmene Gefahr.

Torpedos sind die großen Ausgleichsfaktoren im Kampf der Dreadnoughts. Durch seine Torpedos kann ein kleiner Zerstörer ebenso gefährlich werden wie ein mächtiges Schlachtschiff. Normalerweise versucht man bei einem Torpedoangriff das Schiff in die Richtung des Angriffes zu drehen oder von ihm weg, so daß das Schiff nur noch eine geringe Angriffsfläche aufweist. Dieses Vorgehen verringert die Trefferwahrscheinlichkeit enorm. So kann ein Zerstörer ein Schlachtschiff dazu zwingen abzudrehen, so daß es in die Schußlinie der Breitseite eines größeren Schiffes hinter dem Zerstörer gelangt. Ein koordinierter Angriff zweier Zerstörer kann so ein gefährliches Kreuzfeuer bilden. Und wenn sich Zerstörer, Kreuzer und Schlachtschiff koordinieren, findet sich der Gegner schnell in einem aussichtslosen Dilemma wieder. Flugzeuge bilden ein weiteres Element in dieser Situation. Die meisten großen Schlachtschiffe hatten Flugboote zu Aufklärungszwecken an Bord. Flugzeugträger, die nur in der britischen Flotte vertreten waren, verfügten auch über Kampfflieger, die eine höchst gefährliche Bedrohung darstellten. Die Flugzeuge können aus allen Richtungen gleichzeitig angreifen und ein einziger Treffer kann bereits den Untergang eines Schlachtschiffes bedeuten. Allerdings sind die Träger selbst durch einen Gegner, der sich auf Schußweite befindet, sehr leicht verletzbar und müssen daher besonders umsichtig eingesetzt werden. Es ist am besten, sie möglichst weit von den Gegnern entfernt zu halten.

Schließlich, denken Sie daran, daß, gleichgültig für welche Seite Sie sich entscheiden, Schlachtschiffe ebenfalls leicht beschädigt werden können. Trotz der massiven Panzerung und Bewaffnung können wenige gut gezielte Treffer bereits erheblichen Schaden anrichten, und nach einigen weiteren Treffern ist die Lage bereits kritisch. Selbst wenn das Schiff nicht sinkt, so kann es doch für eine so lange Zeit außer Gefecht gesetzt worden sein, daß der Effekt der gleiche ist. Der Schlüssel zum Sieg ist die Koordination zwischen den verschiedenen Einheiten, wobei die Stärken hervorgehoben und die Schwächen ausgeglichen werden sollten. Wenn Sie einfach Ihre schweren Schiffe ins Gefecht schicken, ohne einen besseren Plan als den Kampf zu bestehen, kann selbst ein Sieg, wie im Falle der Bismarck, nach Versenken der Hood, sich als Scheinsieg herausstellen, der mit großen Verlusten errungen wurde.

DEUTSCH

In den meisten Szenarien haben Sie weniger, aber bessere Schiffe. Versuchen Sie, Ihre Vorteile gegenüber den britischen Schiffen zu erkennen und zu benutzen. Wenn Ihre Schiffe z.B. eine höhere Geschützreichweite besitzen, dann versuchen Sie den Gegner auf Entfernung zu halten. Sind Ihre Schiffe schneller, versuchen sie die „Hit and Run“-Taktik, indem Sie schnelle kurze Angriffe ausführen und sich dann immer wieder schnell entfernen, um einen neuen Angriff zu starten. Meist bedeuten diese technischen Überlegungen, daß Sie Distanz wahren, wo Ihr technologischer Vorsprung der größte Vorteil ist. Dies ist auch häufig dem Ziel ihrer gesamten Mission dienlich: Schlachtschiffe nicht unter hohen Verlusten zu versenken, sondern den Gegner zu zerstreuen. Ein unbeschädigtes deutsches Schiff, das in der Nähe der Schiffahrtswege lauert, ist weitaus gefährlicher für die Briten als ein siegreiches, aber beschädigtes Schiff, egal wie spektakulär es sich selbst gegen zwei gegnerische Kriegsschiffe behauptet hat.

BRITISCH

In den meisten Szenarien haben Sie mehr, aber weniger fähige Schiffe. Es ist fast immer das Beste, möglichst schnell an den Gegner heranzukommen, um ein Nahkampfgefecht zu erzwingen, in dem Unterschiede in Panzerung, Geschützreichweite, Zielgenauigkeit und Geschwindigkeit weniger wichtig sind. Solche Nahkampfgefechte bedeuten zwar für beide Seiten hohe Verluste, aber da Ihre britische Flotte über weitaus mehr Schiffe verfügt, kann sie einen gleichmäßigen oder sogar leicht größeren Verlust hinnehmen, was sich die Deutschen auf keinen Fall erlauben können.

Eine wichtige Ausnahme bildet der Einsatz von Flugzeugträgern, die nur auf britischer Seite zur Verfügung stehen. Aber, wenn Sie Ihre Flugzeugträger in einem Gefecht nicht ausreichend schützen, haben Sie bald auch keine mehr. Also beschützen Sie sie sorgfältig und halten Sie sie fern von Ihren Gegnern.

DIE FLOTTE KOMMANDIEREN

DIE ADMIRALITÄT

Die Admiralität ist das kommandierende Hauptquartier Ihrer Flotte, entweder der Royal Navy oder der Kriegsmarine. Von hier aus kontrollieren Sie die Operationen der Schlachtschiffe, Flugzeugträger, Kreuzer und Zerstörer über den gesamten Atlantik. Treffen Sie von dieser Position strategische und operationelle Entscheidungen, die die Phase der entscheidenden Gefechte einleiten. Entscheiden Sie also von hier über Sieg und Niederlage.

DIE STRATEGISCHE KARTE

Die strategische Karte zeigt den kritischen Bereich des Nordatlantik, Groß Britanniens überlebenswichtige Verbindung mit Amerika. Auf dieser Karte sind die Resourcen dargestellt, die Sie und ihr Gegner in das Gefecht einbringen: die Häfen, die Kampfverbände, in denen sie organisiert sind, die Stationen, die sie patrouillieren und die Flugzeuge, die sie unterstützen. Es werden auch die Ursachen für den Kampf dargestellt, die Konvois, die zwischen England und den anderen Ländern hin- und herfahren. Sollten Sie die britische Seite befehligen, müssen Sie die Konvois beschützen, befinden Sie sich auf der Seite der Deutschen, ist es Ihre Aufgabe, diese Versorgungslinie zu unterbrechen.

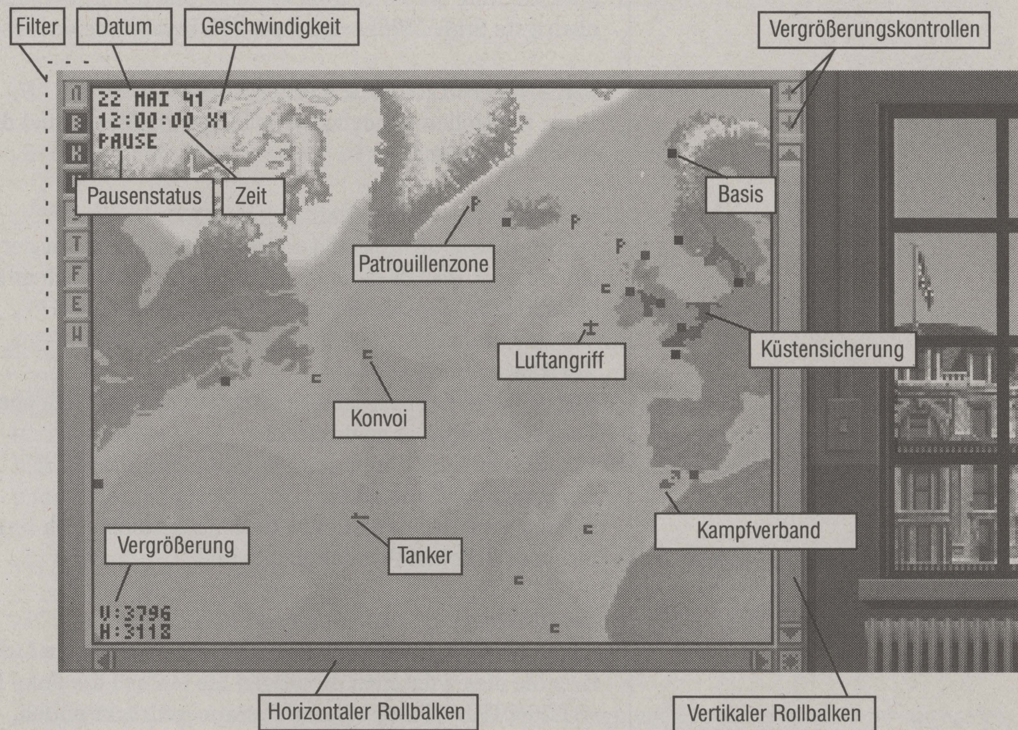
INFORMATIONEN IN DER KARTENUMGEBUNG
Im folgenden werden die Informationen beschrieben, die in der Kartenumgebung dargestellt werden.

Datum
Hier werden Sie informiert über die zeitliche Einordnung des laufenden Spiels mit Angaben zu Tag, Monat und Jahr.

Zeit
Die Tageszeit. Die Ereignisse auf der Karte werden auf Stundenbasis erneuert.

Geschwindigkeit
Hier steht die Geschwindigkeit, mit der die strategische Karte erneuert wird.

Pause
Dies erscheint, wenn die Pausenoption angewählt wird. Denken Sie daran, daß Sie alle Spielkontrollen weiterhin benutzen können, wenn die Pause aktiviert ist, so daß Sie vor einer größeren Initiative einfach die Pause anwählen können, um sich in Ruhe vorzubereiten.



Die Admiralität: Strategische Karte

Vergrößerung Hier wird der Raum angezeigt, der pro Zoll auf dem Bildschirm dargestellt wird. Je höher die Zahl, desto größer und weniger detailliert ist der dargestellte Bereich. Die höchste Stufe (3000) zeigt etwa 3000 Quadratmeilen, also den gesamten Nordatlantik, die niedrigste Stufe (375) zeigt etwa 375 Quadratmeilen des Ozeans.

DIE KONTROLLE DER KARTENUMGEBUNG

Diese Kontrollen ermöglichen es Ihnen, die Menge und die Art der dargestellten Details zu ändern.

Vergrößerungskontrollen

Der Pfeil nach oben verringert die Vergrößerung auf der Karte (es wird ein größerer Bereich mit weniger Details gezeigt), während der Pfeil nach unten die Vergrößerung erhöht (es wird ein kleinerer Bereich mit mehr Details gezeigt).

Vertikaler Rollbalken

Hiermit wird der dargestellte Kartenausschnitt nach oben und unten verschoben (Norden und Süden).

Horizontaler Rollbalken

Hiermit wird der dargestellte Kartenausschnitt nach links und rechts verschoben (Westen und Osten).

Zentrieren

Sie können die Karte zentrieren, wenn Sie mehr den Mauszeiger benutzen als die Rollbalken, falls Sie dies wünschen. Betätigen Sie einfach die linke Maustaste, während Sie die <STRG/CTRL>-Taste auf der Tastatur gedrückt halten.

Filter

Jede Kontrolle blendet die damit verbundenen Informationen auf der Karte ein und aus. Meistens werden Sie wohl zwei, drei oder vier der Informationen dargestellt lassen, während Sie die übrigen, wenn benötigt, dazuschalten.

„N“ (Name): Der Name jedes Schiffes wird neben seiner Position angezeigt.

„B“ (Basen): Die Standorte der Basen jeder Seite werden durch Zeichen dargestellt.

„K“ (Konvois): Die Aufenthaltsorte der Konvois werden durch Zeichen dargestellt. Informationen über die Deutschen sind meist nur spärlich.

„V“ (Kampfverbände): Die Standorte bekannter Kampfverbände werden durch Zeichen dargestellt. Beide Seiten wissen relativ wenig über Ihren Gegner.

„S“ (Suchen): Kreise zeigen die Reichweite der Aufklärung jeder Basis. Die Reichweite wird normalerweise durch die Flugzeuge bestimmt. Für den Fall, daß keine Flugzeuge für die Aufklärung zur Verfügung stehen, wird die Reichweite der kleinen Patrouillenboote des Stützpunktes angezeigt.

„T“ (Treibstoff): Die ungefähr verbleibende Reichweite jedes Kampfverbandes wird dargestellt.

„F“ (Flugzeuge): Zeigt Flugzeuge in der Luft auf ihrem Weg zur Ausführung eines Luftangriffes oder auf ihrem Rückflug.

„E“ (geplante Bewegung): Die geplante Bewegung der eigenen Kampfverbände wird angezeigt.

„W“ (Wetter): Zeigt die Wettervorhersage, wie unter DIE UMGEBUNG erklärt, auf Seite 174.

GEFECHTSELEMENTE

Die einzigen echten Kampfeinheiten in der maritimen Kriegsführung sind Schiffe und Flugzeuge, aber auf der strategischen Ebene arbeiten diese selten alleine. Sie arbeiten in Gruppen zusammen, die eine gemeinsame Bewegung oder Aktivität ausführen. Und dies sind die Elemente, die Sie in BURNING STEEL: ENTSCHEIDUNG IM NORDATLANTIK kommandieren. Um Instruktionen zu erteilen, irgendwo, außer in einer Küstenverteidigungszone, klicken Sie einfach das jeweilige Symbol auf der Karte an, um das Kontrolldisplay aufzurufen. Küstenverteidigungszonen beziehen kleine Schiffe und Flugzeuge mit ein, die Ihrem Kommando unterstellt sind, aber jeder Eindringling wird hier mit aller Härte bekämpft.
Denken Sie daran, daß das Spiel Pause hat, während Sie die Gefechtselemente kommandieren.

Basen

Dies sind kombinierte Häfen und Flugfelder. Die Schiffe müssen hierher zurückkehren, um aufzutanken, repariert und neu bestückt zu werden. Flugzeuge operieren von hier aus und führen Aufklärungsflüge und Luftangriffe gegen gegnerische Basen und Schiffe aus.
Um die Instruktionen eines Stützpunktes zu überprüfen, klicken Sie einfach auf das entsprechende Symbol.

Öltanker

Dies sind deutsche Versorgungsschiffe, die die Treibstofftanks der Schiffe in Ihrem Kampfverband auffüllen können. Sie funktionieren (nur) für diesen Zweck genau wie Basen. Jeder Tanker kann einen Kampfverband neu betanken. Der britische Nachrichtendienst kann zuweilen einen Öltanker orten. In einem solchen Fall kann ein Kampfverband das Schiff angreifen und eliminieren.

Kampfverbände

Diese Gruppen von Kriegsschiffen operieren zusammen in einer Einheit. Es sind meist nur temporäre Gruppierungen, die für einen speziellen Zweck oder Auftrag zusammengestellt und am Ende wieder aufgelöst werden. Um einen Kampfverband zu überprüfen oder ihm Aufträge zu erteilen, klicken Sie einfach das entsprechende Symbol an.

Patrouillenzonen

Dies sind, wie der Name sagt, Zonen, in denen Sie wahrscheinlich immer einige Wachen präsent haben möchten, um gegnerische Schiffsbewegungen zu orten. Es gibt im wesentlichen drei Meerengen, durch die die Deutschen fahren müssen, um in den Nordatlantik zu gelangen: die Großbritannien-Faroes Meerenge, die Faroes-Island Meerenge und die Island-Grönland Meerenge (die Dänemark-Straße). Um Patrouilleneinheiten zu überprüfen oder ihnen Aufträge zu erteilen, klicken Sie einfach das entsprechende Patrouillenzonen-Symbol an.

Konvois

Dies sind eigentlich keine Kampfeinheiten, sondern fungieren als Ziel von Kampfeinsätzen, können aber Gefechtselemente enthalten. Das Ziel der meisten deutschen Unternehmungen ist es, diese Konvois zu lokalisieren, abzufangen und zu zerstören. Das Ziel der Briten ist es, dies zu verhindern. Während Patrouillen und Kampfverbände die erste Verteidigungslinie bilden, werden die Briten wahrscheinlich, bei zunehmender Bedrohung von seiten der Deutschen, schwere Schiffe als Eskorten einsetzen, um ein entscheidendes Gegengewicht zu den deutschen Jägern zu bilden. Um einen Konvoi zu überprüfen oder ihm Aufträge zu erteilen, klicken Sie einfach auf das entsprechende Symbol.

Luftangriffe

Luftangriffe repräsentieren die Flugzeugschwadronen, die von Ihrer Basis oder Ihrem Träger aus auf geortete Schiffe in Reichweite zusteuern, um diese anzugreifen. Sie erhalten Informationen und Kontrollen für Luftangriffe, indem Sie das Symbol anklicken. Es werden der Ursprung (Stützpunkt oder Kampfverband), der Typ und die Anzahl der Flugzeuge angezeigt sowie ihr Ziel. Dieses Display enthält einen RÜCKRUF-Knopf, der dem Abbruch der Mission dient, und einen ENDE-Knopf, um zum Spiel zurückzukehren.

Küstenverteidigungszonen

Diese Zonen sind im Englischen Kanal und im Skagerrak, der Meerenge zwischen Dänemark und Norwegen, gelegen. Wenn deutsche Schiffe in den Kanal gelangen oder britische Schiffe das Skagerrak befahren, dann werden sie von schweren Angriffen durch Minen, leichte Schiffe und Flugzeuge attackiert. Es ist zwar möglich, die Durchfahrt unbeschadet zu schaffen, aber es ist äußerst unwahrscheinlich.

ANDERE INFORMATIONEN ÜBER DIE KARTE

Die folgenden Informationen können Sie auch auf der Karte finden.

Suchen

Die meisten Basen besitzen wenigstens einen Typ von Aufklärungsflugzeugen. Diese patrouillieren innerhalb ihres Reichweitenradius, welcher gezeigt wird, wenn der „S“-Filter der strategischen Karte eingeschaltet ist. Innerhalb dieses Kreises ermittelt sich die Wahrscheinlichkeit, ein Schiff zu entdecken, aus der Anzahl der Flugzeuge und der Entfernung (Je höher die Anzahl und je niedriger die Entfernung, desto höher die Wahrscheinlichkeit einer Entdeckung). Für den Fall, daß ein Stützpunkt keine Flugzeuge besitzt, decken kleine Schiffe einen Teil der Aufklärungsarbeit ab. Die Wahrscheinlichkeit, ein gegnerisches Objekt zu entdecken, ist dann aber drastisch reduziert.

Treibstoff

Zeigt die ungefähr verbleibende Reichweite, die ein Kampfverband noch zurücklegen kann. Für weitere Informationen über Geschwindigkeiten von Kampfverbänden sehen Sie im Abschnitt KAMPFVERBÄNDE auf Seite 153 nach.

Geplante Bewegung

Sie können jedem Ihrer Kampfverbände die Anweisung geben, entlang eines oder einer Reihe von festgelegten Kursen zu fahren. Diese Kurse angezeigt, wenn der „E“-Filter eingeschaltet ist. Wie Sie diese Anweisungen aufrufen, ändern oder wieder verwerfen können, wird weiter unten im Abschnitt KAMPFVERBÄNDE auf Seite 153 erklärt.

Wettervorhersage

Wenn der „W“-Filter auf der strategischen Karte eingeschaltet ist, wird die Beaufortskala und die Sichtbarkeit für heute, zusammen mit der Vorhersage für die nächsten vier Tage (mit abnehmender Zuverlässigkeit) angezeigt, für alle neun Wetterzonen. Weitere Informationen finden Sie unter DIE UMGEBUNG auf Seite 174.

BASEN

BASISAKTIVITÄTEN

Sie geben Ihre Befehle an die Einheiten in einer Basis über das Stützpunktdisplay. Diese Anzeige ermöglicht es Ihnen, Kampfverbände, Luftangriffe und -patrouillen zu organisieren, Schiffe auf Patrouillen oder Eskorten zu schicken, sie wieder zurückzurufen und sie in Trockendocks zu bringen, wo sie repariert und neu ausgestattet werden können.

ZUGRIFF AUF DAS BASISDISPLAY

Um in das Stützpunktdisplay zu gelangen, klicken Sie einfach auf das Symbol der Basis in der strategischen Karte.

LUFTOPERATIONEN

Sie können Flugzeuge von einem Stützpunkt aus über die Kontrollen des Luftoperationsbereiches steuern. Der Stützpunkt kann bis zu drei Flugzeugtypen enthalten, wovon zwei Kampfflieger sein können. Jeder Typ ist in einer eigenen Zeile für Anzeigen und Kontrollen aufgelistet.

Im allgemeinen bewegen Sie die Flugzeuge eines Typs vor dem Start eines Luftangriffs aus der Bereitschaftsgruppe in die Missionsgruppe. Dann wählen Sie ein Ziel aus und klicken auf den Startknopf. Indem Sie diesen Prozeß wiederholen, können Sie mehrere Gruppen solange nacheinander auf verschiedene (oder das gleiche) Ziele ansetzen, bis alle Flugzeuge des Stützpunktes in der Luft sind. Denken Sie daran, daß Sie die Aufklärungsflüge NICHT in dieser Art durchführen müssen, sie werden automatisch benutzt, um den Bereich der Basis zu überwachen.

Flugzeugtypen

Dieser Anzeige können Sie den Namen des Flugzeugtyps entnehmen. Der Computer wird hin und wieder einen älteren Flugzeugtyp durch einen moderneren (Aufklärungs- oder Kampfflieger) derselben Art ersetzen, wenn dieser verfügbar ist.

Verfügbare Flugzeuge
Diese Anzeige zeigt die Anzahl der startbereiten Flugzeuge, die in der Basis für eine neue Mission zu Verfügung stehen. Sie können die Zahl nicht direkt ändern, sondern sie ändert sich automatisch, wenn Sie Flugzeugen eine Mission zuweisen. Auch wenn Flugzeuge von einer Mission zurückgekehrt sind, wird die Anzahl der verfügbaren Flugzeuge vom Rechner geändert, ebenso wenn Verstärkung eingetroffen ist. Flugzeuge, die auf ihren Missionen abgeschossen wurden, werden selbstverständlich nicht mehr in diese Anzeige aufgenommen.

Flugzeuge auf Mission
Diese Übersicht informiert über die Anzahl der Flugzeuge, die zur Zeit eine Mission verfolgen. Um die Anzahl zu erhöhen, klicken Sie auf den rechten Pfeil, um sie zu verringern, auf den linken. Denken Sie daran, daß es keine Kontrollen für Aufklärungsflüge gibt, da diese automatisch durchgeführt werden.

Ziel
Diese Kontrolle zeigt das momentane Ziel der Luftangriffsmission. Um das Ziel zu ändern, klicken Sie auf die Zielanzeige, wodurch eine Karte im Aktivitätenbereich aufgerufen wird. Zeigen Sie auf das neue Ziel auf der Karte (mit dem Mauszeiger) und klicken Sie es an. Denken Sie daran, daß eine Zielauswahl für die Aufklärung nicht nötig ist.

Startknopf
Drücken Sie diesen Knopf, um Kampfflugzeugen die Anweisung zum Start für eine Mission zu geben. Denken Sie daran, daß Aufklärungsflugzeuge nicht extra gestartet werden müssen, sondern kontinuierliche Patrouillen ausführen.

Luftoperationsbereich

Datum

Zeit

Basisname

Bereitstehende Schiffe

Hafenaktivitätenbereich

beenden

Die Admiralität: Basisinformation

SCHIFFE

Dieser Bereich zählt die momentan verfügbaren Schiffe des Stützpunktes auf, mit Klasse und Effektivität.

Schiffsklassen

- *SL:* Schlachtschiff (auch Schlachtkreuzer)
- *KR:* Kreuzer
- *ZS:* Zerstörer
- *FT:* Flugzeugträger

Effektivität

Schiffe in diesem Bereich des Stützpunktdisplays werden in vier Effektivitätsstufen eingeteilt. Die Prozentzahlen geben die verringerte Leistungsfähigkeit auf Grund von ausgiebiger Nutzung oder Kämpfen wieder.

- *Aktionsunfähig:* 10 % Effektivität
- *Unbrauchbar:* 10-30 % Effektivität
- *Beschädigt:* 30-70 % Effektivität
- *Normal:* 70+ % Effektivität

HAFENAKTIVITÄTEN

Während Sie im Stützpunktdisplay sind, können Sie bis zu vier verschiedene Hafenaktivitäten durchführen. Um eine Aktivität anzuwählen, klicken Sie auf die entsprechende Schaltfläche am unteren Rand des Bereichs verfügbare Schiffe. Dadurch erscheint die entsprechende Anzeige im Bereich Hafenaktivitäten. Sie können dann Schiffe zwischen diesem und dem Bereich der verfügbaren Schiffe hin- und hermanövrieren, indem Sie auf den Namen des jeweiligen Schiffes klicken. Es verschwindet von seinem momentanen Liegeplatz und erscheint an dem jeweils neu angegebenen.

FORME KV (Kampfverband formieren)
Mit Hilfe dieses Displays können Sie einen neuen Kampfverband aus dem Schiffsbestand bilden. Sie können den vorgegebenen Namen des Kampfverbandes ändern, wenn Sie dies wünschen, oder ihn so belassen. Ist der Name festgelegt, wählen Sie die Schiffe im Bereich der verfügbaren Schiffe, die zu dem aktuellen Kampfverband gehören sollen. Darauf erscheinen die Namen im Display. Auch wenn Sie Schiffe wieder aus dem Kampfverband entfernen möchten, verfahren Sie genauso, indem Sie die Namen in dieser Anzeige anklicken. Nachdem Sie den neuen Kampfverband zusammengestellt haben, klicken Sie auf die Schaltfläche BEFEHLE. Sie können auch ENDE anklicken, falls Sie diesen Vorgang abbrechen wollen, und kehren damit zur strategischen Karte zurück.

PATRL. (Patrouillen)
Dieses Aktivitätendisplay ist nur für den Spieler interessant, der sich für die britische Seite entschieden hat, da nur diese Seite die Durchfahrten zum Nordatlantik gegen das Eindringen des Gegners bewachen muß. Hier werden die Schiffe aufgelistet, die gerade Patrouillendienst leisten. Diese Schiffe können zwischen diesem Bereich und dem Bereich für verfügbare Schiffe hin- und hermanövriert werden. Dazu klicken Sie auf den Namen des Schiffes, das von seinem momentanen Aufenthaltsort zum jeweils anderen Bereich geschickt werden soll. Von hier können Sie nicht einzelne Schiffe einer speziellen Patrouillenzone zuordnen, sondern nur den Gesamtbestand der Patrouillenschiffe festlegen. Außerdem dauert es vier bis fünf Tage, bis ein Schiff den Patrouillendienst nach der Zuweisung auch wirklich antreten kann. Um die Schiffe einer der drei Zonen zuordnen zu können, müssen Sie das Patrouillenzonendisplay benutzen, welches unter PATROUILLENZONEN UND DER PATROUILLENBESTAND auf Seite 158 beschrieben wird.

ESKRT. (Eskorten)
Dieses Aktivitätendisplay ist nur für den Spieler interessant, der sich für die britische Seite entschieden hat, da nur diese Seite Konvois besitzt. Hier werden die Schiffe aufgelistet, die gerade Eskortendienst leisten. Auch diese Schiffe und können zwischen diesem Bereich und dem Bereich für verfügbare Schiffe hin- und hermanövriert werden. Dazu klicken Sie auf den

Namen des Schiffes, das von seinem momentanen Aufenthaltsort zum jeweils anderen Bereich geschickt werden soll. Merken Sie sich, daß, wie beim Patrouillendisplay, der Gesamtbestand der eskortierenden Schiffe bestimmt wird. Außerdem dauert es auch hier vier bis fünf Tage, bis ein Schiff den Eskortendienst nach der Zuweisung auch wirklich antreten kann.

REPAR. (Reparatur)
Dieses Aktivitätendisplay listet die Schiffe auf, die in dieser Basis momentan repariert oder neu ausgestattet werden, mit der Klasse, der die Schiffe angehören und der verbleibenden Zeit bis zum Abschluß der Reparaturarbeiten. Am unteren Rand dieser Anzeige wird die Kapazität der Reparatureinrichtungen der Basis angezeigt und inwieweit diese Kapazität zur Zeit ausgeschöpft wird sowie die Effektivität der Arbeiten. Weitere Informationen finden Sie unter REPARATUREN auf Seite 170.

BASISREPORT
Der Basisreport gewährt einen Überblick über alle Basen im Spiel. Er informiert über den Namen jedes Stützpunktes, Aufklärungsflugzeuge, verfügbare Flugzeuge, verfügbare Schiffe nach Klassen, Reparatureinrichtungen, laufende Reparaturen und deren Effektivität. Angaben zu Flugzeugen und Schiffen finden Sie im folgenden Abschnitt. Einzelheiten über Reparaturen stehen unter REPARATUREN auf Seite 170. Merken Sie sich, daß Sie von hier aus zu jedem Stützpunkt gelangen können, indem Sie bei gedrückter <STRG/CTRL>-Taste mit der linken Maustaste auf den entsprechenden Namen klicken.

KAMPFVERBÄNDE

KAMPFVERBÄNDE
Kampfverbände sind Gruppen von Kriegsschiffen, die zusammen in einer Einheit operieren. Es handelt sich hierbei meistens nur um Bündnisse von kurzer Dauer, die für einen speziellen Zweck gebildet und nach dessen Erfüllung wieder aufgelöst werden. Nichtsdestotrotz behielten während des Zweiten Weltkriegs einige Kampfverbände ihre Identitäten über längere Zeiträume hinweg, wenn auch die ihnen zugeordneten Schiffe häufig wechselten.

Kampfverbandsstatusanzeige

Datum

Zeit

Kampfverbandsname

BASIS STATUS

CATALINA BEREIT 10

ZIEL KEI…

SWORDFISH BEREIT 10 00

KEINS

DAT. 22 MAI 41

ZEIT 12:00:00

SCAPA FLOW

EINSATZBEREITE SCHIFFE

KLASSE	NAME	EFFEKTIVITÄT
SL	HOOD	100
SL	REPULSE	100
SL	K G V	100
SL	PR WALES	70
FT	VICTORIOUS	100
KR	EDINBURGH	100
KR	KENYA	100
KR	GALATEA	100
KR	HERMIONE	100
KR	AUROR…	[illegible]
ZS	ELECT…	[illegible]
ZS	ANTHON…	[illegible]
ZS	ECHO	100
ZS	ICARUS	100
ZS	ANTELOPE	100
ZS	ACHATES	100

Bereitstehende Schiffe

REPARATUR

KLASSE	NAME	REPARATURZEIT

Kampfverbandsaktivitäten

KAPAZIT. 1 IN GEB 00 EFF: 50

ENDE

beenden

Die Admiralität: Kampfverbandsanzeige

ZUGRIFF AUF DAS KAMPFVERBANDSDISPLAY

Um auf das Kampfverbandsdisplay zugreifen zu können, klicken Sie einfach auf das entsprechende Symbol des Kampfverbandes auf der strategischen Karte, oder wählen Sie den Namen des Kampfverbandes über die Option KV REPORT im Menü REPORTE der Menüleiste aus.

KAMPFVERBANDSSTATUS

Geschwindigkeitseinstellung

Dies ist die qualitative Einstellung der momentanen Schiffsgeschwindigkeiten, entweder „Reisegeschwindigkeit" oder „Maximum". Die Reisegeschwindigkeit entspricht der Hälfte der Höchstgeschwindigkeit und verbraucht nur 40 % des Treibstoffs. „Maximum" ist die Höchstgeschwindigkeit des Kampfverbandes und verbraucht zweieinhalbmal soviel Treibstoff wie die Reisegeschwindigkeit.

Momentangeschwindigkeit

Hier wird die Geschwindigkeit in Knoten angezeigt, mit der sich der Kampfverband zur Zeit bewegt. Sie können den Wert ändern, indem Sie auf die Pfeile zu beiden Seiten der Anzeige klicken.

Höchstgeschwindigkeit

Diese Anzeige informiert über die höchste Geschwindigkeit in Knoten, die der Kampfverband erreichen kann. Es ist die Höchstgeschwindigkeit des langsamsten Schiffes im Kampfverband.

Tank

Hier steht die Anzahl der Stunden, die der Kampfverband bei Reisegeschwindigkeit noch fahren kann, abhängig von dem Schiff mit der geringsten Tankkapazität.

Status

Die momentanen Anweisungen des Kampfverbandes. Die Möglichkeiten sind:

• Im Hafen

Der Kampfverband befindet sich im Hafen und ist bereit auszulaufen.

• Verfolgen

Der Kampfverband folgt einer gegnerischen Einheit.

• Auftanken

Der Kampfverband füllt gerade seine Treibstofftanks auf.

Geschwindigkeitsknöpfe

Sie können die Geschwindigkeitseinstellung des Kampfverbandes ändern, indem Sie hier auf den entsprechenden Knopf, entweder für Reise- oder Maximalgeschwindigkeit, klicken.

Start

Wenn der Kampfverband einen Flugzeugträger enthält, dann erscheint dieser Knopf im Kampfverbandsstatusbereich. Luftoperationen funktionieren wie bei dem Flugzeugdisplay der Basen, wie oben unter BASEN auf Seite 148 beschrieben. Sie können es auf dieselbe Art wie bei einer Basis einsetzen, um einen Luftangriff durchzuführen.

SCHIFFE

Dieses Display listet die Schiffe auf, die zur Zeit in der Patrouillenzone auf Station sind, mit Klasse und Effektivität. Weitere Informationen finden Sie unter SCHIFFE im Abschnitt über BASEN auf Seite 148.

KAMPFVERBANDSAKTIVITÄTEN

Kampfverband aufteilen (TEILE KV)

Mit dieser Aktivität können Sie einen Kampfverband in zwei kleinere aufteilen, indem Sie einige seiner Schiffe abziehen. Die Kontrollen wirken genauso, wie beim Bilden eines neuen Kampfverbandes auf einer Basis, außer daß die Schiffe zwischen dem existierenden und dem neuen Kampfverband hin- und hermanövriert werden, statt zwischen Kampfverband und Stützpunkt. Weitere Informationen über die Benutzung des Displays finden Sie unter KAMPFVERBAND FORMIEREN im Abschnitt BASEN auf Seite 148.

Zur Basis zurückkehren (ZZB)

Diese Aktivität ermöglicht es Ihnen, Schiffe, die zur Zeit auf Station sind, zurück zu einer bestimmten Basis zu rufen. Der Kampfverband wird sofort den kürzesten Weg nehmen. Diese Aktivität nimmt Ihnen die Arbeit ab, den Rückweg zu der exakten Position der Basis umständlich zu planen.

Kurs

Diese Aktivität erlaubt es Ihnen, den Kurs eines Kampfverbandes festzulegen. Wenn Sie dies anwählen, dann wechselt das Display zur strategischen Karte (die Filter und Kontrollen arbeiten normal, wie unter STRATEGISCHE KARTE auf Seite 141.

• *Einen Kurs planen*

Um einen Kurs für den Kampfverband zu planen, klicken Sie einfach auf die Karte, und dieser Punkt wird sein nächstes Ziel.

KAMPFVERBANDSREPORT (KV REPORT)

Der Kampfverbandsreport gibt Ihnen einen Überblick über alle Kampfverbände im Spiel. Er enthält Informationen über den Namen jedes Kampfverbandes, über Geschwindigkeit (in Knoten), Höchstgeschwindigkeit, Treibstoff und Ziel. Es sind dieselben Informationen, wie im KAMPFVERBANDSSTATUS jedes einzelnen Kampfverbandes auf Seite 155. Sie sind hier so angeordnet, damit Sie einen schnellen Überblick erhalten.

PATROUILLEN

PATROUILLENZONEN UND DER PATROUILLENBESTAND

Es gibt drei Standard-Patrouillenzonen: die Grönland-Island Meerenge, die Island-Faeroes Meerenge und die Nordsee (Norwegen-GB und GB-Faeroes). Als eine administrative Vereinfachung können Sie über das Patrouillendisplay Schiffe abstellen, diese strategischen Meeresstraßen zu überwachen, anstatt kontinuierlich die Patrouillen zu planen und immer wieder neu zu planen, wenn die Schiffe zur Station zurück müssen, um aufzutanken. Stattdessen werden die Schiffe mit Patrouillendienst vom Computer automatisch durch diesen Kreislauf geschleust.

Wenn Sie Schiffe einem Stützpunkt für den Patrouillendienst abstellen, dann werden diese nicht einer speziellen Zone zugeordnet. Vielmehr kommen sie in einen großen Patrouillenbestand, den sie nach vier bis fünf Tagen erreichen. Der Computer bedient sich dann der Schiffe aus diesem Bestand, um die geforderte Patrouillenstufe zu erreichen, die Sie eingestellt haben (sehen Sie auch unter PATROUILLENZUSAMMENSTELLUNG weiter unten nach). Das Schiff bleibt auf Station, solange der Treibstoff reicht, und kehrt dann zum Bestand zurück, bereit (nach Überführung, Auftanken und eventuell auch Neubestückung), ein anderes Schiff bei der Patrouille abzulösen.

Die Effektivität solcher Patrouillen wird ebenfalls abstrakt gehandhabt. Je mehr Schiffe im Bestand verfügbar sind, desto mehr können gleichzeitig auf Station sein. Und je höher die Zahl der Schiffe auf Station, desto höher die Wahrscheinlichkeit, daß ein deutscher Kampfverband bei der Durchquerung der Zone entdeckt wird. Außerdem hat das Wetter einen starken Einfluß darauf, was unter SICHTVERHÄLTNISSE im Abschnitt DIE UMGEBUNG erläutert wird, auf Seite 174.

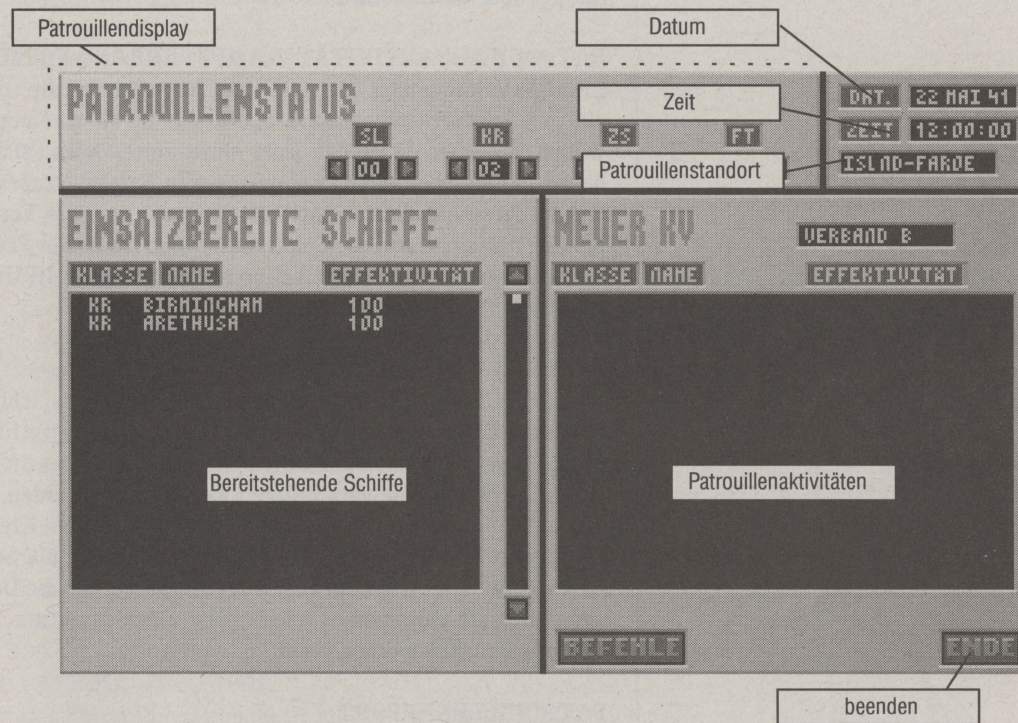
ZUGRIFF AUF DAS PATROUILLENDISPLAY

Um in das Patrouillendisplay zu gelangen, klicken Sie einfach auf das Patrouillensymbol auf der strategischen Karte.

PATROUILLENZUSAMMENSTELLUNG
Das Display ermöglicht Ihnen, die Zahl der Kreuzer, Zerstörer, Schlachtschiffe und Träger festzulegen, die in der Zone auf Patrouille sein sollen. Wenn die Zahlen einmal festliegen, dann versucht der Computer, diesen Stand zu halten, wobei zusätzlich angestrebt wird, die Balance zwischen den beiden anderen Zonen aufrechtzuerhalten. Die Abkürzungen für die Schiffstypen werden unter SCHIFFE im Abschnitt BASEN auf Seite 148 angegeben.

Es werden jeweils drei Schiffe eines Typs benötigt, um in einer Zone zu jeder Zeit eines auf Station zu haben. Allerdings können Sie, nachdem Island zum Stützpunkt geworden ist, auch mit zwei Schiffen auskommen. Der Grund dafür ist, daß ein Schiff nur für wenige Tage auf Station bleiben kann, danach muß es wieder zum Stützpunkt zurückkehren, um aufzutanken und repariert zu werden. Das bedeutet, daß immer ein Schiff auf Station ist, ein zweites gerade überführt wird und das dritte Schiff im Hafen liegt. Behalten Sie diese Rate im Gedächtnis, wenn Sie die Schiffe dem Patrouillenbestand zuordnen, und wenn Sie die Stufen für die drei Zonen festlegen. Z.B. wenn in jeder Zone immer ein Kreuzer präsent sein soll, dann müssen Sie NEUN Kreuzer dem Patrouillenpool zuordnen, und die Patrouillenzusammenstellung muß für jedes Display auf 1 KR stehen.

Als abschließende Bemerkung: Zerstörer sind nicht ausdauernd genug, um für Patrouillen auf hoher See nützlich zu sein. Schlachtschiffe und Flugzeugträger sind an anderer Stelle sinnvoller aufgehoben, außer unter speziellen Umständen. Kreuzer allerdings sind gerade für diese Art des Dienstes entwickelt worden, und die Briten haben genug davon.



Die Admiralität: Patrouillenanzeige

SCHIFFE Dieses Display listet die Schiffe auf, die zur Zeit in der Patrouillenzone auf Station sind, mit Klasse und Effektivität. Weitere Informationen finden Sie unter SCHIFFE im Abschnitt über BASEN auf Seite 148.

PATROUILLENAKTIVITÄT: KAMPFVERBAND FORMIEREN (FORME KV)

Diese Aktivität ermöglicht es Ihnen, einige Schiffe, die zur Zeit in dieser Zone patrouillieren, zu einem Kampfverband zusammenzufassen. Im allgemeinen werden Sie diese Möglichkeit nutzen wollen, um einen deutschen Jäger einzukreisen, wenn sich diese Schiffe gerade in der erforderlichen Position befinden, oder um sie vom Patrouillendienst zu anderen Tätigkeiten abzuziehen. Diese Aktivität funktioniert genauso, wie das Formieren eines neuen Kampfverbandes bei einer Basis, wobei die Schiffe allerdings zwischen Patrouille und Kampfverband hin- und herwechseln. Weitere Einzelheiten finden Sie unter NEUEN KAMPFVERBAND FORMIEREN im Abschnitt BASEN auf Seite 148.

EFFEKTE VON PATROUILLEN

Wenn Schiffe in einer Patrouillenzone ein deutsches Schiff orten, bilden sie einen Kampfverband und versuchen, das Schiff abzufangen oder zu verfolgen. Diese Entscheidung liegt bei der Einschätzung des Kommandanten der Patrouille über die relativen Stärken beider Gruppen. Wenn die Briten eine vernünftige Chance haben, werden sie angreifen, wenn nicht, dann werden sie die Deutschen verfolgen. Genauer werden Kreuzer eher einen gegnerischen Kreuzer als gegnerische Schlachtschiffe angreifen, während ein Schlachtschiff meistens einen Angriff durchführen wird (sie sind allgemein langsamer als die Deutschen, weshalb eine Verfolgung nicht sinnvoll wäre, und es reicht meist, den Gegner nur zu beschädigen, da dann dessen Einsatz abgebrochen werden muß).

PATROUILLENREPORT

Zusätzlich zum Patrouillendisplay können Sie diese Anzeige aufrufen, die Ihnen alle Schiffe aufzeigt, die Patrouillendienst haben, und Informationen über ihren gegenwärtigen Status gibt. Diese Informationen umfassen Name, Klasse und Effektivität jedes Schiffes, genau wie unter

SCHIFFE im Abschnitt BASEN auf Seite 148. Weiterhin werden der Schiffsstatus im Patrouillensystem, seine Position und, soweit anwendbar, seine geschätzte Zeit bis zur Ankunft angezeigt. Der Status wird durch folgende Punkte festgelegt:

Patrouille
Das Schiff befindet sich zur Zeit auf der unter ORT angegebenen Station.

Verfügbar
Das Schiff ist verfügbar für neue Anweisungen.

In Überführung
Das Schiff wird gerade überführt, entweder auf dem Weg in den Patrouillenbestand oder zu der Patrouillenstation hin, bzw. von ihr weg. Schiffe in Überführung können erst wieder benutzt werden, wenn sie ihr Ziel erreicht haben. Dies geschieht in der ZEIT (Geschätzte Ankunftszeit).

Auftanken
Das Schiff wird gerade für eine weitere Patrouille in dem Stützpunkt, der unter ORT angegeben ist, vorbereitet. Es wird wieder verfügbar sein nach der Zeit, die unter ZEIT angegeben ist.

Denken Sie daran, daß Sie Informationen über jedes einzelne Schiff erhalten, indem Sie auf seinen Namen klicken. <STRG/CTRL> plus linke Maustaste ruft den Statusreport auf, während <ALT> plus linke Maustaste den Schadensreport aufruft.

PATROUILLENREPORT
Der Patrouillenzonenreport gibt Ihnen einen Überblick über alle drei Zonen im Spiel. Er enthält für jede Zone Informationen über Name, gewünschte Patrouillenschiffe nach Klasse und die aktuelle Anzahl der Schiffe auf Station für jede Klasse. Denken Sie daran, daß Sie direkt zu jeder der drei Zonen gelangen können, indem Sie mit <STRG/CTRL> plus linke Maustaste deren Namen anklicken.

KONVOI-ESKORTEN

KONVOIS

Konvois sind Gruppen von Handelsschiffen, die gewöhnlich von Kriegsschiffen eskortiert werden. Zur Eskortierung von Konvois wurden meistens kleine Schiffe abgestellt, die wenig Einfluß auf das Geschehen im Nordatlantik hatten. Die Konvois selbst hingegen waren das Ziel der Operationen auf See. Wurden jedoch die deutschen Jäger zu stark, dann wurden auch Kreuzer und Schlachtschiffe eingesetzt, um die versorgungstechnisch wichtigen Konvois zu schützen.

Natürlich muß sich nur der Spieler, der sich entschieden hat, die britische Seite zu befehligen, mit Konvoi-Operationen befassen. Als Spieler von dieser Perspektive können Sie Kriegsschiffe dem Bestand für Konvoidienst über das Stützpunktdisplay zuordnen oder entziehen. Sie können auch direkt über das Konvoi-Eskortendisplay Anweisungen an die Konvois übermitteln. Diese Anzeige ermöglicht es Ihnen, einem Konvoi die Anweisung zu geben, sich zu zerstreuen, wenn ein deutsches Schiff gefährlich nahe ist (aber denken Sie daran, daß dies den Konvoi U-Boot- oder Luftangriffen aussetzen könnte). Und Sie können einige der Konvoi-Eskorten abstellen, um die Jäger verfolgen zu helfen, wenn Sie meinen, daß diese Schiffe dort sinnvoller aufgehoben sind.

Konvoi-Informationsanzeige

Datum

Zeit

Konvoi-Name

BASIS STATUS

CATALINA BEREIT 10

ZIEL KEI...

SWORDFISH BEREIT 10 00

KEINS

DAT. 22 MAI 41

ZEIT 12:00:00

SCAPA FLOW

EINSATZBEREITE SCHIFFE

KLASSE	NAME	EFFEKTIVITÄT
SL	HOOD	100
SL	REPULSE	100
SL	K G V	100
SL	PR WALES	70
FT	VICTORIOUS	100
KR	EDINBURGH	100
KR	KENYA	100
KR	GALATEA	100
KR	HERMIONE	100
KR	AURORA	[illegible]
ZS	ELECT...	[illegible]
ZS	ANTHONY	100
ZS	ECHO	100
ZS	ICARUS	100
ZS	ANTELOPE	100
ZS	ACHATES	100

Eskortenschiffe

REPARATUR

KLASSE NAME REPARATURZEIT

Konvoi-Aktivitäten

KAPAZIT. 1 IN GEB 00 EFF: 50

ENDE

beenden

Die Admiralität: Konvoi-Eskortenanzeige

ZUGRIFF AUF DAS KONVOI-DISPLAY

Um diese Anzeige aufzurufen, klicken Sie einfach das Konvoi-Symbol in der strategischen Karte an, oder wählen Sie den Namen des Konvois über die Option KONVOI-REPORT im Menü REPORTE der Menüleiste aus.

DER KONVOI-ESKORTENBESTAND

Wenn Sie ein Schiff von dem Stützpunkt zum Eskortendienst überführen, dann teilen Sie es nicht einem speziellen Konvoi zu, sondern es kommt in den Gesamtbestand, den es nach vier bis fünf Tagen erreicht. Der Computer zieht die Schiffe dann aus diesem Bestand ab, wenn sie benötigt werden. Hat der Konvoi sein Ziel erreicht, dann werden die Eskorten wieder dem Bestand zugeführt, bereit (nach der nötigen Zeit für Betankung und Neubestückung) einen Konvoi in die andere Richtung zu eskortieren.

Wie Sie aus dem vorangegangenen Abschnitt schließen können, gibt es zwei Teile des Eskortenbestands, einer auf jeder Seite des Atlantiks. Weiterhin ist eine Eskorte nicht automatisch verfügbar, wenn sie ihr Ziel erreicht, sondern muß eventuell noch zum Abfahrtshafen des Konvois fahren. Als Konsequenz daraus können solche Eskorten nicht positioniert werden, wenn ein Konvoi seine Fahrt beginnen kann, selbst wenn genügend Kriegsschiffe dem Eskortenbestand zugeordnet sind.

Gewöhnliche Konvois beginnen ihre Fahrt mit den Eskorten die verfügbar sind, eventuell auch ohne, um den Zeitplan einzuhalten. Wichtige Konvois, wie Truppentransporte, verzögern ihre Abfahrt, bis ausreichend starke Eskorten verfügbar sind. Meistens wird diese Verzögerung nur einen oder zwei Tage betragen, aber es kann auch bis zu zehn Tagen dauern, bis das einzige verfügbare Schlachtschiff angekommen ist. Jeder Tag dieser Verzögerung kostet die britische Seite Siegespunkte, daher ist es meist sinnvoll, den Eskortenbestand immer mehr als ausreichend groß zu halten.

KONVOI-INFORMATIONEN

Dieser Teil des Konvoi-Displays zeigt Informationen über den Konvoi, um Ihnen zu helfen, diesen in Ihre strategischen Pläne zu integrieren.

Geschwindigkeit

Jeder Konvoi bewegt sich mit einer gegebenen Geschwindigkeit, bei der die Schiffe zusammenbleiben können. Dieses Display zeigt die Geschwindigkeit in Knoten an. Es gibt drei Standardgeschwindigkeiten für Konvois: langsam (7-9 Knoten), schnell (10-15 Knoten) und speziell (meistens für Passagierdampfer, die Truppen transportiern: 15-25 Knoten).

Route

Jeder Konvoi, der den Ozean überquert, fährt von einem Startpunkt zu einem Zielpunkt. Einige dieser Handelsschiffe werden ihre Ware am Zielhafen entladen, aber viele oder die meisten schließen sich dem Küstenverkehr an und fahren weitere Häfen an.

GAZ

Dies ist die „Geschätzte AnkunftsZeit".Damit ist die Zeit gemeint, die noch verstreicht, bis der Konvoi sein Ziel erreichen soll.

ESKORTENREPORT (SCHIFFE)

Dieses Display listet die Kriegsschiffe auf, die den Konvoi eskortieren, zusammen mit Klasse und Effektivität. Weitere Informationen darüber finden Sie unter SCHIFFE im Abschnitt BASEN auf Seite 148.

KONVOI-STATUSDISPLAY

Wenn Sie sich im Konvoi-Statusdisplay befinden, können Sie eine der beiden folgenden Aktivitäten ausführen. Klicken Sie dazu auf die jeweilige Schaltfläche am unteren Rand des Eskortenbereiches. Wählen Sie die Aktivität STREUEN, wird der Konvoi einfach aufgelöst. Bei der Auswahl von LÖSEN wird das Kampfverbandsdisplay im Bereich für Konvoi-Aktivitäten aufgerufen. Sie können dann Schiffe aus dem Eskorten-Bereich abstellen, um einen neuen Kampfverband zu formieren.

Streuen

Haben Sie diese Schaltfläche angeklickt, dann beginnen die Handelsschiffe des Konvois, sich in alle Richtungen zu verteilen. Sie versuchen nun, ihr Ziel alleine zu erreichen. Diese Aktion hat den Sinn, einem deutschen Jäger keine Konzentration von Handelsschiffen zu präsentieren, sondern es ihm so schwer wie möglich zu machen. Der Nachteil ist, daß deutsche U-Boote und Flugzeuge sich dann nahezu ungehindert der vereinzelten, ungeschützten Schiffe annehmen können. Es ist eine kritische Handlung, aber es gibt Zeiten, in denen dies die beste Möglichkeit ist. Jedes größere Kriegsschiff, welches den Konvoi begleitet, wird automatisch als eigener Kampfverband gewertet.

Lösen

Diese Aktivität macht es Ihnen möglich, einige der eskortierenden Kriegsschiffe abzukommandieren, um einen Kampfverband zu bilden. Im allgemeinen werden Sie diese Aktion nutzen wollen, wenn diese Schiffe gerade in der richtigen Position sind, um einem deutschen Jäger abzuwehren. Diese Aktivität funktioniert genau wie das Formieren eines neuen Kampfverbandes bei einer Basis, außer daß die Schiffe zwischen der Konvoi-Eskorte und dem Kampfverband hin- und hermanövriert werden, statt zwischen Stützpunkt und Kampfverband. Weitere Informationen finden Sie unter KAMPFVERBAND FORMIEREN im Abschnitt BASEN auf Seite 148.

KONVOI-BESTANDSÜBERSICHT

Außer dem Konvoi-Eskortendisplay können Sie diese Anzeige aufrufen, welche alle Kriegsschiffe auflistet, die momentan Konvoi-Eskortendienst leisten, und Informationen über ihren Status gibt. Die Informationen umfassen den Namen der Schiffe, deren Klasse und Effektivität, genau wie es unter SCHIFFE im Abschnitt BASEN auf Seite 148 beschrieben steht. Es wird auch der Status innerhalb des Konvoi-Systems, der Standort und die GAZ dargestellt.
Der Status kann folgende Daten enthalten:

Eskorte

Das Schiff eskortiert zur Zeit den Konvoi, der unter ORT aufgeführt ist. Es bleibt dieser Aufgabe zugeteilt, bis die unter ZEIT angegebene Zeit abgelaufen ist, oder der Konvoi den Befehl LÖSEN erhält.

Verfügbar

Das Schiff kann einem neuen Konvoi als Eskorte zugeteilt werden.

In Überführung

Das Schiff befindet sich auf der Überführung, also entweder auf dem Weg, in den Konvoi-Bestand aufgenommen zu werden, oder zu einem Eskortenauftrag, bzw. von ihm zurück. Schiffe in Überführung können erst wieder benutzt werden, wenn sie ihr Ziel erreicht haben, welches unter ORT angegeben ist. Dies geschieht in der unter GAZ angegebenen Zeit.

Auftanken

Das Schiff wird gerade für eine weitere Eskorte in der Basis, die unter ORT angegeben ist, vorbereitet. Es wird wieder verfügbar sein nach Ablauf der Zeit, die unter GAZ angegeben ist.
Denken Sie daran, daß Sie Informationen über einzelne Schiffe in der Konvoi-Bestandsübersicht aufrufen können, indem Sie den jeweiligen Namen anklicken. Durch Drücken der <STRG/CTRL>-Taste zusammen mit der linken Maustaste wird der Statusreport aufgerufen, <ALT>-Taste plus linke Maustaste ruft den Schadensreport auf.

KONVOI-REPORT

Der Konvoi-Report gibt einen Überblick über alle Konvois im Spiel, jetzt und in der Vergangenheit (im Spiel). Der Grund für die gegenwärtigen Konvois ist, daß Sie den Überblick über alle Konvoi-Aktionen behalten. Der Grund für die Anzeige der Konvois in der Vergangenheit ist der, daß Sie das Kräfteverhältnis im Verlauf der Kampagne überblicken können, da die Konvois das Hauptkriterium für Sieg und Niederlage sind.

Der Konvoi-Report enthält Informationen über Namen, Geschwindigkeit (in Knoten) und Route (Ausgangspunkt und Ziel) des Konvois, die Zahl der Handelsschiffe, deren Status und die Siegespunkte, die damit verbunden sind. Diese Siegespunkte sind die Anzahl von Punkten, die vergeben werden, wenn der Konvoi sein Ziel erreicht hat oder die Punktezahl, wenn er noch unterwegs ist. Außerdem wird hier die Gesamtzahl an Siegespunkten rechts vom Titel angezeigt, die für Konvoi-Aktionen bereits vergeben wurden.

Der Status enthält noch eine der folgenden Bewertungen:

Unterwegs
Der Konvoi hat seine Fahrt begonnen und ist in Richtung Zielhafen unterwegs.

Zerstreut
Der Konvoi hat sich zerstreut und jedes Schiff versucht, das Ziel alleine zu erreichen.

Verzögert
Der Konvoi wartet noch im Hafen, bis sich eine Gefahr wieder gelegt hat. Danach wird er seine Fahrt antreten. Jeder verzögerte Konvoi kostet die britische Seite Siegespunkte, und je länger die Verzögerung andauert, desto größer ist der Verlust.

Erfolgreich
Der Konvoi hat seinen Bestimmungsort erfolgreich erreicht und sich aufgelöst.

REPARATUREN

Jedes Schiff, das die Ozeane befährt, nutzt sich ab und benötigt von Zeit zu Zeit Reparaturen. Außerdem werden Kriegsschiffe in Gefechten beschädigt. Diese Schäden können manchmal provisorisch auf See behoben werden, bedürfen aber immer einer abschließenden Reparatur in einem Hafen. Man könnte meinen, daß es eine gefährliche Reduzierung der eigenen Flotte ist, wenn Schiffe zu Instandsetzungsarbeiten zurückgezogen werden, tatsächlich ist es jedoch auf Dauer weitaus gefährlicher, diese Schiffe nicht in gutem Zustand zu halten.

ZUGRIFF AUF DIE REPARATUREINRICHTUNGEN

Reparaturen werden in Basen durchgeführt. Um ein Schiff reparieren zu lassen, müssen Sie es in die Basis fahren, die diese Reparaturen durchführen soll. Dort angekommen müssen Sie das Schiff vom Bereitschaftsbereich in den Reparaturbereich überstellen. Weitere Informationen über die Stützpunktaktivitäten finden Sie im Abschnitt BASEN auf Seite 148.

KAPAZITÄT

Die Reparaturkapazität eines Stützpunktes entspricht der Anzahl von Schiffen, die gleichzeitig dort repariert werden können. Diese Zahl umfaßt, außer dem Hafen der Basis selbst, auch weitere Häfen in der nahen Umgebung. Scapa Flow, z.B., hatte keine Reparatureinrichtungen, im Spiel aber hat es eine Reparaturkapazität, die alle Häfen in Nordosten Großbritanniens repräsentiert. Wenn Sie mehr Schiffe reparieren lassen als die Kapazität des Stützpunktes erlaubt, dann werden zwar alle Instandsetzungen vorgenommen, aber mit stark reduzierter Effektivität.

KOSTEN UND PRIORITÄTEN

Jedes Schiff, das repariert wird, belegt einen Reparaturplatz und bleibt dort, bis die Instandsetzungen beendet sind. Ein Schlachtschiff hat Priorität vor einem leichten Kreuzer für eine freie Reparaturmöglichkeit. Belegt jedoch ein Kreuzer bereits einen Platz, muß er diesen nicht räumen für ein hinzukommendes Schlachtschiff. Daher werden Sie erst abwarten wollen, ehe Sie ein kleineres Schiff zur Reparatur schicken, bis Sie abschätzen können, ob der Reparaturplatz nicht in nächster Zeit für wichtige größere Schiffe benötigt wird.

EFFEKTIVITÄT Dieser Wert repräsentiert die sinkende Arbeitsgeschwindigkeit in den Reparatureinrichtungen von Basen aufgrund von Bombenangriffen. Amerikanische Häfen wurden nicht von Bombenangriffen heimgesucht und arbeiten daher immer mit voller Effektivität, aber sowohl britische als auch deutsche Häfen wurden in Folge des Krieges schwer verwüstet. Im allgemeinen müssen die britischen Häfen sehr früh im Spiel mit reduzierter Effektivität fertig werden, aber dieser Zustand bessert sich nach und nach wieder. Die Häfen auf der deutschen Seite beginnen mit höchster Effektivität, die sie jedoch nach und nach immer mehr einbüßen, was im Fortgang des Luftkriegs begründet ist. Das bedeutet, daß der Wert jedes einzelnen Hafens ständig schwankt. Maßgeblich sind hierfür auch die einzelnen Luftangriffe in der nahen Umgebung verantwortlich.

AUTOMATISCHE REPARATURAKTIVITÄTEN

Stark beschädigte Schiffe gehen automatisch in Reparatur, während fertig reparierte Schiffe automatisch wieder bereitstehen. Aus dem Bestand der Schiffe, die instandgesetzt werden sollen, werden automatisch neue Schiffe zur Reparatur ausgesucht, sobald Kapazitäten frei werden. Bei dieser Auswahl werden größere Schiffe den kleineren vorgezogen werden. Sie können diese Auswahl zwar nicht direkt beeinflussen, aber Sie können verhindern, daß Schiffe zuerst zur Reparatur herangezogen werden, indem Sie diese zeitweise aus der Reparaturliste in die Bereitschaftsliste überführen, um sie später wieder zur Reparatur zurückzubringen.

.DER SCHIFFS-GESAMTREPORT

Zusätzlich zur strategischen Karte, den Kontrolldisplays und den Bestandsübersichten, die alle oben beschrieben worden sind, können Sie im Menü REPORT der Menüleiste eine Anzeige aufrufen, die Sie über die Gesamtheit Ihrer Schiffe informiert.

SCHIFFSINFORMATIONEN

Klasse
Der Schiffstyp. Die verschiedenen Klassen sind unter SCHIFFE im Abschnitt BASEN auf Seite 148 aufgeführt.

Name
Hier wird der Name des Schiffes angezeigt.

Effektivität
Dies ist die Effektivität des Schiffes, wie unter SCHIFFE im Abschnitt BASEN auf Seite 148 erklärt.

Tank
Dies ist die Anzahl der Tage, die das Schiff noch mit Reisegeschwindigkeit fahren kann. Weitere Informationen finden Sie unter KAMPFVERBANDSSTATUS auf Seite 158.

Status
Hier werden Sie darüber informiert, was das Schiff im Moment tut. Die verschiedenen Möglichkeiten sind unter SCHIFFSSTATUS aufgeführt.

Ort
Der Standort, an dem das Schiff seine momentane Tätigkeit verrichtet.

Zeit
Die geschätzte Zeit, nach deren Ablauf das Schiff seine momentane Tätigkeit abgeschlossen haben wird (wird nur dann angezeigt, wenn das Schiff einen Konvoi eskortiert, repariert oder überführt wird).

SCHIFFSSTATUS UND ORT KV
Das Schiff gehört zur Zeit dem Kampfverband an, der unter ORT aufgeführt ist.

Patrouille
Das Schiff leistet zur Zeit Patrouillendienst in der Patrouillenzone, die unter ORT aufgeführt ist.

Eskorte
Das Schiff leistet zur Zeit Eskortendienst für den Konvoi, der unter ORT aufgeführt ist.

Bereit
Das Schiff befindet sich zur Zeit in dem Stützpunkt, der unter ORT aufgeführt ist.

Draußen
Das Schiff leistet zur Zeit Dienst an einem der entfernten Kriegsschauplätze, der unter ORT aufgeführt ist, z.B. dem Südatlantik, dem Mittelmeer oder im Fernen Osten.

INDIVIDUELLE SCHIFFSINFORMATIONEN
Sie können Informationen über ein einzelnes Schiff erhalten, indem Sie dessen Namen in dem Schiffsgesamtreport anklicken. Wenn Sie dabei die <STRG/CTRL>-Taste zusammen mit der linken Maustaste benutzen, erhalten Sie den Statusreport zu diesem Schiff, <ALT>-Taste plus linke Maustaste ruft dessen Schadensreport auf.

DIE UMGEBUNG

Selbst die schwimmenden Stahlgiganten und metallenen Flugzeuge des 20. Jahrhunderts sind häufig den Launen des Wetters ausgeliefert, und der Unterschied zwischen Tag und Nacht hat großen Einfluß auf Operationen auf See. Das Wetter beeinflußt die Kampfeigenschaften eines Schiffes und dessen Fähigkeit, Patrouillen durchzuführen oder den Gegner aufzuspüren. Wenn der „W"-Filter bei der strategischen Karte aktiviert ist, dann wird der Wert für die Beaufortskala angezeigt, sowie die Sichtverhältnisse für den heutigen und die nächsten vier Tage (mit abnehmender Zuverlässigkeit) in allen neun Wetterzonen, in die der Nordatlantik eingeteilt ist. Darüber hinaus bedenken Sie den Einfluß des Tageslichts und der Nachtzeiten für Ihre Operationen. Besonders in den nördlichen Bereichen sind diese Verhältnisse jahreszeitenabhängig und sehr wichtig.

WETTERZONEN

BURNING STEEL: ENTSCHEIDUNG IM NORDATLANTIK simuliert die Wettergegebenheiten in den verschiedenen Teilen des nordatlantischen Ozeans.

Die arktische Region

Die drei nördlichsten Teile der neun Gebiete werden von großen Gebieten mit gemäßigtem Wetter charakterisiert, die von unregelmäßigen aber sehr starken Stürmen, häufig von Süden, überzogen werden. Die Sichtverhältnisse sind hier generell begrenzt, besonders im Winter, wenn die Tage sehr kurz werden. Während der Sommermonate allerdings bedeuten die langen Stunden des Tageslichtes klares Wetter und stark erhöhte Sicht.

Die mittlere Region

Die drei mittleren Bereiche werden von den Wetterbedingungen beherrscht, denen der Atlantik seinen schlechten Ruf verdankt. Hier herrscht oft stürmisches Wetter, bis zur Stärke 10, mit hohem Seegang. Zudem finden Sie hier starke Strömungen. Solche Bedingungen machen Flugzeugaktionen unmöglich und die Geschütze, außer den Haupttürmen der Schlachtschiffe, werden uneffektiv. Der Unterschied zwischen Sommer und Winter, bezüglich der Menge an Tageslicht, ist hier nicht so ausgeprägt wie im Norden, aber er ist immer noch größer als es z.B. die meisten Amerikaner kennen.

Die südliche Region

Die drei südlichen Bereiche werden von wesentlich freundlicherem Wetter charakterisiert als die anderen, weiter nördlich gelegenen Teile des Nordatlantik. Stürme treten auch hier auf, besonders in der späten Sommer-Orkan-Zeit im Südwesten, sind aber das übrige Jahr nicht sehr häufig. Die Sichtverhältnisse sind meistens recht gut. In diesen niedrigen Breitengraden ist auch der Unterschied zwischen Winter und Sommer nicht so drastisch.

DIE BEAUFORTSKALA

Die vorherrschenden Wetterverhältnisse werden gewöhnlich mittels der Beaufortskala beschrieben, einem Zahlensystem von 0 (ruhige See mit leichten oder gar keinen Brisen) bis 12 (orkanartige Stürme begleitet von mindestens 30 Fuß hohen Wellen). In BURNING STEEL: ENTSCHEIDUNG IM NORDATLANTIK werden Sie keine Beaufortskalenwerte über 10 sehen, da dann keine Kämpfe mehr möglich sind. Bei derart schwerem Wetter bedarf es aller Anstrengungen, die Schiffe nicht kentern zu lassen. Die Spieleffekte durch die Beaufortskala werden in folgender Tabelle aufgeführt:

BEAUFORT	WINDGESCHWINDIGKEIT	BESCHREIBUNG	SPIELEFFEKT
0	0-0.9 Knoten	Windstille	keine
1	1-3 Knoten	leichte Luft	keine
2	4-6 Knoten	leichte Brise	keine
3	7-10 Knoten	Mittlere Brise	keine
4	11-16 Knoten	Gehobene Brise	keine
5	17-21 Knoten	Frische Brise	keine
6	22-27 Knoten	Starke Brise	Sec. guns reload x1.5 DD gunnery penalty
7	28-33 Knoten	Guter Wind	Mai guns reload x 1.5 Sec. guns reload x2 CA gunnery penally
8	34-40 Knoten	Frischer Wind	Main guns reload x2 BB gunnery penalty Sec. guns cannot fire
9	41-47 Knoten	Starker Wind	Main guns reload x2.5 No aircraft operations No torpedo firing No smoke
10	48-55 Knoten	Sturm	Main guns reload x3 No aircraft operations No torpedo firing No smoke

SICHTVERHÄLTNISSE

Erkennungsreichweiten

Um einen Kampf zu beginnen, müssen Sie Ihren Gegner sehen. Anders als an Land gibt es auf See keine Geländeformationen, die die Sicht behindern. Allein die Erdkrümmung und die Schiffsgröße beeinflussen die Entfernungen, in denen Kriegsschiffe einander sichten können. Diese Entfernungen werden im folgenden angegeben:

	BB/CV	*CA*	*DD*
BB/CV	*40.000 yds*	*38.000 yds*	*34.200 yds*
CA	*38.000 yds*	*36.000 yds*	*31.400 yds*
DD	*34.200 yds*	*31.400 yds*	*21.200 yds*

Von einem Schlachtschiff aus kann man weiter sehen, da es höhere Deckaufbauten besitzt, und daher können Gegner früher gesichtet werden als von einem Kreuzer oder Zerstörer. Andererseits können diese höheren Deckaufbauten auch von den gegnerischen Schiffen eher gesehen werden.

Wetter und Sicht

Die Sichtverhältnisse werden von Wolken und hohen Windstärken, also den Oberflächengegebenheiten auf See, beeinflußt. Die mittlere Sichtweite in jeder Wetterzone wird auf der strategischen Karte als Entfernung in yards angegeben (dieses sind die Entfernungen, bei denen von einem Schlachtschiff ein anderes gesichtet werden kann).

Land

Wasser nah an der Küste neigt zur Nebelbildung.

Patrouillen Gute Sichtverhältnisse sind auch von erheblicher Wichtigkeit für Patrouillen. Je schlechter die Sicht, desto kleiner ist der Bereich den ein Schiff überblicken kann, und desto höher ist die Wahrscheinlichkeit, daß ein Gegner die Patrouille unbemerkt passieren kann. Die einzige Möglichkeit, dies zu verhindern, besteht darin, bei schlechter Sicht zusätzliche Schiffe dem Patrouillendienst zuzuteilen. Die optimale Anzahl der Patrouillenschiffe ist dann erreicht, wenn verbleibende Lücken durch hin- und hermanövrieren der Schiffe beobachtet sind. Zum Beispiel können zwei Kreuzer bei uneingeschränkter Sicht leicht ein Gebiet von 100 Quadratmeilen abdecken, (ca. 20 Meilen oder 38,000 yards in jede Richtung). Beide können 40 Meilen gleichzeitig beobachten, also sind 80 der 100 Meilen immer abgedeckt. Die übrigen 20 Meilen können dann beobachtet werden, wenn die Bewegungen der Patrouillenschiffe richtig aufeinander abgestimmt sind. Ein gegnerisches Kriegsschiff kann in einem solchen Fall nicht schnell genug passieren, ohne gesehen zu werden.

Flugzeuge

Merken Sie sich, daß Flugzeuge nicht abheben können, wenn die Windstärke höher als sieben ist.

Jahreszeitenabhängige Sicht

Während des späten Frühlings und des frühen Herbstes werden die Wetterbedingungen im Nordatlantik oft von ruhiger See und dichtem Nebel beherrscht - perfekte Bedingungen für eine erfolgreiche Operation eines deutschen Jägers! Wenn Sie die deutsche Seite befehligen, denken Sie daran. Sollten Sie sich für die britische Seite entschieden haben, seien Sie bei solchen Wetterverhältnissen ganz besonders vorsichtig!

NACHT UND TAG

Obwohl Radar im Nordatlantik während dieser Zeit benutzt wurde, wurden doch die meisten Gefechte auf Sichtweite geführt (denn Radar kann eher geortet werden, als es etwas „sehen“ kann. Beide Seestreitkräfte hatten daher Bedenken, Radar einzusetzen). Der Nordatlantik erstreckt sich über Gebiete, in denen in den verschiedenen Jahreszeiten nahezu ständig Zwie-

licht herrscht. Außerdem tritt Zwielicht bei Sonnenauf- und -untergang auf. Das Spielsystem simuliert diese Zeiten des Zwielichts im gesamten Nordatlantik. Während der Unterschied zwischen Tag und Nacht seinen größten Einfluß auf Gefechte hat, hat er auch einen nicht unwesentlichen Anteil an strategischen Operationen. Besonders bei Nacht ist die Sichtweite beschränkt, mehr noch als durch Wolken und Seegang. Daher ist selbst bei extrem gutem Wetter eine Entdeckung schwierig, solange kein Radar benutzt wird. Zwei Kriegsschiffe können bei Nacht in geringer Entfernung aneinander vorbeifahren, ohne das jeweils andere zu bemerken.

KONTAKT UND KAMPF

Wenn Ihre Einheiten mit dem Gegner in Kontakt geraten, werden Sie durch einen Report darauf aufmerksam gemacht. Ist der gegnerische Kampfverband schneller (oder hatte mehr Glück), dann werden Sie nur darüber informiert, daß er Ihre Schiffe umfahren hat, begonnen hat sie zu verfolgen oder ein Gefecht eingeleitet hat (in diesem Fall wird das Spiel mit diesem Gefecht fortfahren). Wenn andererseits Ihr Kampfverband der Schnellere ist (oder der Glücklichere), dann haben Sie die Initiative und können entscheiden, was passieren soll. Ihnen wird ein Display präsentiert, welches dem Kampfverbandsdisplay ähnlich sieht, außer daß Ihre Schiffe auf der linken Seite aufgelistet werden, und die Ihres Gegners mehr oder weniger auf der rechten (abhängig von den Informationen Ihres Nachrichtendienstes). Sie können dann entscheiden, ob Ihr Kampfverband den gegnerischen umfahren, ihn verfolgen oder ein Gefecht einleiten soll.

EREIGNISSE

Verschiedene Arten von Ereignissen spielen eine wichtige Rolle in der Kampagne und den Operationsszenarien. Einige Ereignisse sind nur normale Entwicklungen - die Rückkehr eines beschädigten Schiffes oder das Auftauchen von neuen Aufklärungsflugzeugtypen - aber andere können dramatischer sein, wie wenn die Entwicklung der Ereignisse im Fernen Osten oder im Mittelmeer einer Unterstützung durch die britische Flotte bedürfen und diese so verringern, oder wenn das deutsche Schlachtschiff Bismarck in Dienst gestellt wird. Weitere Informationen über die Arten der Ereignisse, die Sie erwarten können und deren Effekte auf das Spielgeschehen finden Sie in der SPIELANLEITUNG.

SINKEN ODER SCHWIMMEN
SIEG UND NIEDERLAGE

Erfolg und Mißerfolg in BURNING STEEL: ENTSCHEIDUNG IM NORDATLANTIK wird durch eine Kombination aus zugefügtem und bestehendem Schaden an Kriegsschiffen und der Zerstreuung von Handelsschiffen gemessen. Wie genau diese in die Wertung eingehen, variiert zwischen den einzelnen Typen von Szenarien.

GEFECHTE

Sieg in Gefechten wird einfach durch die relative Schadensmenge bestimmt, die beide Seiten erhalten haben, mit einigen Modifikationen, um bestimmte Szenarien auszugleichen. Weitere Informationen finden Sie in der SPIELANLEITUNG.

OPERATIONEN

Sieg in Operationen wird durch die relative Schadensmenge bestimmt, die beide Seiten erhalten haben, sowie den Punkten, die die Deutschen für das Versenken, Zerstreuen oder Verzögern von Konvois erhalten haben.
Weitere Informationen finden Sie in der SPIELANLEITUNG.

DIE KAMPAGNE

Sieg in der Kampagne wird durch die Operationen bestimmt, die bei der Invasion am Tag X aufeinandertreffen. Schaden an Schiffen, sowie abgefangene und verzögerte Konvois sind der Haupteinfluß auf dieses kritische Ereignis, aber auch andere Ereignisse und die Fähigkeit der Briten, Schiffe zur Verfügung zu stellen, um auf sie zu reagieren, spielen eine Rolle. Weitere Informationen finden Sie in der SPIELANLEITUNG.

WIEDERHOLUNGS-MODUS

Informationen über den Wiederholungsmodus finden Sie in der SPIELANLEITUNG.

IO DESIGN GROUP, INC. CREDITS

Design and Programming	Roy Gibson
Computer Graphics	Kim Biscoe
Design and Documentation	Ed Bever, Ph. D.

STRATEGIC SIMULATIONS, INC. CREDITS

Producer	George MacDonald
Associate Producer	Ken Humphries
Editors	Eileen Matsumi, Andr Vrignaud, and Al Brown
Playtesting	Michael Gilmartin, Thomas MacDevitt, Larry Webber, Jason Ray, Steven Okano, and Forrest Elam
Compatibility Testing	TSCS, Inc.
Music	Doug Brandon
Initial Development	David A. Lucca and Bret Berry
Graphic Design & DTP	LOUIS SAEKOW DESIGN: David Boudreau, Kathryn Lee, and Chris Mischak
Printing	Banta ISG

SPECIAL THANKS...

For access to photographs and art: the staff of the Photographic Archive in the Naval Library at the Washington Navy Yard, Washington, D.C.
For additional testing: Joel Billings, Dan Cermak, Joyce Lotter, Graeme Bayless, and Curt Hopkins
For additional copyediting: Carole Johnson

DEUTSCHE VERSION

Softgold Computerspiele GmbH

Projektleitung und Übersetzung	André Bremer
Handbuch	Thorben Wöhler
Lektorat	Annette Khartabil
Spieletester	Thomas Buchhorn
Art-Director	Oliver Dannat
DTP und Druckvorlagen	„schaff'MEISTER...!", Düsseldorf

Notizen

Notizen

Notizen

Notizen